

2013년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

2013. 12

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

I. 2013년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

- 1. 산업생산 변화 추이 3
 - 1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이 3
 - 1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이 11
 - 1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이 26
- 2. 투자변화 추이 31
 - 2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향 31
 - 2.2. 콘텐츠산업 해외투자 동향 35
 - 2.3. 모태펀드 투자 동향 38
- 3. 소비변화 추이 40
 - 3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향 40
 - 3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망 46
- 4. 수출변화 추이 47
 - 4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이 47
 - 4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이 54
- 5. 고용변화 추이 58
 - 5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이 58
 - 5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이 62
- 6. 상장사 재무분석 65
 - 6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이 65
 - 6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이 68
 - 6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이 71
 - 6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이 75
 - 6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이 78

Contents >>

II. 2013년 3분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1. 콘텐츠업체 실태조사 개요	81
1.1. 조사목적	81
1.2. 조사대상 및 방법	81
1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용 시 유의사항	82
2. 콘텐츠업체 실태조사 분석결과	83
2.1. 2013년 3분기 콘텐츠산업 규모	83
2.2. 2013년 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모	88
3. 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교	95
3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교	95
3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교	96
3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	98
3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	99

III. 2013년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1. 게임산업 주요 이슈	101
2. 출판/만화산업 주요 이슈	112
3. 음악(공연)산업 주요 이슈	119
4. 방송산업(방송영상독립제작사) 주요 이슈	126
5. 영화산업 주요 이슈	134
6. 지식정보/광고산업 주요 이슈	141
7. 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈	150

IV. CBI(Contents Business Index) 분석

1. 분석목적	159
2. 조사대상 및 방법	159
3. 2010년 1분기~2014년 1분기 CBI 분석	160
3.1. 2010년 1분기~2014년 1분기 CBI 종합분석	160
3.2. 2010년 1분기~2014년 1분기 CBI 산업별·부문별 분석	163

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1. 2013년 3분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망	173
2. 2013년 3분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망	184
2.1. 게임산업 분석 및 전망	184
2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망	186
2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망	188
2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망	190
2.5. 영화산업 분석 및 전망	191
2.6. 광고산업 분석 및 전망	193
2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망	194
2.8. 지식정보산업 분석 및 전망	196

부록

1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황	198
2. 콘텐츠산업 연간 비교	202

Contents >>

ㅣ ㅣ ㅣ ㅣ 표 차 례

〈표 I-1〉 '11년 4분기~'13년 3분기 콘텐츠산업 생산변동	4
〈표 I-2〉 '13년 1월~'13년 9월 콘텐츠산업 생산변동(월별)	7
〈표 I-3〉 '12년 7월~'13년 9월 생산자물가지수 추이	9
〈표 I-4〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	12
〈표 I-5〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	24
〈표 I-6〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	27
〈표 I-7〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	29
〈표 I-8〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향	33
〈표 I-9〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향	34
〈표 I-10〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향	34
〈표 I-11〉 콘텐츠산업 해외투자건수 동향	36
〈표 I-12〉 콘텐츠산업 해외투자금액 동향	36
〈표 I-13〉 '12년 3분기 및 '13년 3분기 모태펀드 자펀드 운영현황	38
〈표 I-14〉 '13년 3분기 모태펀드 자펀드 투자현황	39
〈표 I-15〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지	41
〈표 I-16〉 전국가구 가구당 월평균 소비지출	43
〈표 I-17〉 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)	45
〈표 I-18〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이	46
〈표 I-19〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	50
〈표 I-20〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	52
〈표 I-21〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스수지 변동	55
〈표 I-22〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 음향영상 서비스수지 변동	57
〈표 I-23〉 '12년 7월~'13년 9월 고용률 추이	58
〈표 I-24〉 '12년 7월~'13년 9월 실업률 추이	59
〈표 I-25〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원	60

〈표 I-26〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)	61
〈표 I-27〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동	63
〈표 I-28〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교	65
〈표 I-29〉 '13년 2분기 및 '13년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율	66
〈표 I-30〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이	68
〈표 I-31〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이	69
〈표 I-32〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 추이	70
〈표 I-33〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익익률 추이	71
〈표 I-34〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이	72
〈표 I-35〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이	74
〈표 I-36〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이	75
〈표 I-37〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이	76
〈표 I-38〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이	77
〈표 I-39〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이	78
〈표 I-40〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이	79
〈표 II-1〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 매출액 규모	83
〈표 II-2〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 종사자 규모	84
〈표 II-3〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 수출액 규모	85
〈표 II-4〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모	86
〈표 II-5〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	89
〈표 II-6〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	93
〈표 II-7〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교	95
〈표 II-8〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교	97
〈표 II-9〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교	98
〈표 II-10〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교	100
〈표 IV-1〉 출판산업 부문별 CBI	163
〈표 IV-2〉 만화산업 부문별 CBI	164

Contents >>

〈표 IV-3〉 음악산업 부문별 CBI	165
〈표 IV-4〉 게임산업 부문별 CBI	166
〈표 IV-5〉 영화산업 부문별 CBI	167
〈표 IV-6〉 애니메이션산업 부문별 CBI	168
〈표 IV-7〉 방송영상독립제작사 부문별 CBI	169
〈표 IV-8〉 광고산업 부문별 CBI	170
〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI	171
〈표 IV-10〉 지식정보산업 부문별 CBI	172
〈표 V-1〉 '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	175
〈표 V-2〉 '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	175
〈표 V-3〉 '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	176
〈표 V-4〉 '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	176
〈표 V-5〉 '11년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	177
〈표 V-6〉 '11년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	177
〈표 V-7〉 '11년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	178
〈표 V-8〉 '11년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	178
〈표 V-9〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	179
〈표 V-10〉 '12년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	179
〈표 V-11〉 '12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	180
〈표 V-12〉 '12년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	180
〈표 V-13〉 '13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	181
〈표 V-14〉 '13년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	181
〈표 V-15〉 '13년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	182
〈표 V-16〉 '13년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	182
〈표 V-17〉 '14년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	183

Ⅰ Ⅰ Ⅰ Ⅰ 그림 차례

〈그림 I-1〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동	13
〈그림 I-2〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액	13
〈그림 I-3〉 '12년 3분기누적 및 '13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적	25
〈그림 I-4〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동	28
〈그림 I-5〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익	28
〈그림 I-6〉 '12년 3분기누적 vs '13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적	30
〈그림 I-7〉 '12년 3분기 및 '13년 3분기 투자 건수	32
〈그림 I-8〉 '12년 3분기 및 '13년 3분기 투자 액수	32
〈그림 I-9〉 소비지출 증감률 변동 추이	41
〈그림 I-10〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이	43
〈그림 I-11〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동	51
〈그림 I-12〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출	51
〈그림 I-13〉 '12년 3분기누적 vs '13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적	53
〈그림 I-14〉 개인·문화·오락 서비스수지 추이	54
〈그림 I-15〉 음향영상 서비스수지 추이	56
〈그림 I-16〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동	64
〈그림 I-17〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용	64
〈그림 II-1〉 '13년p 3분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모	87
〈그림 II-2〉 '13년p 3분기 콘텐츠산업 수출액 규모	87
〈그림 II-3〉 '13년p 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모	87
〈그림 II-4〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액	91
〈그림 II-5〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수	95
〈그림 IV-1〉 '10년 1분기~'14년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI	160
〈그림 IV-2〉 '10년 1분기~'14년 1분기 콘텐츠산업별 CBI	161

연
유

- 이용자를 위하여 -

1. 본 보고서는 2013년 3분기 콘텐츠산업 동향을 분석한 것으로서 1) 거시 및 미시데이터를 기본으로 한 정량분석 2) 각 산업별 이슈분석을 통한 정성분석 3) 실태조사를 통한 각 산업별 규모추정 4) 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index) 조사
2. 콘텐츠산업은 「콘텐츠상품을 생산, 유통, 소비하는데 관련된 산업」으로 정의하였으며, 범위는 『2011년 기준 콘텐츠산업통계조사』에서 명확하게 정의된 11개 분야(출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 광고, 방송(방송영상독립제작사 포함), 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)를 기준으로 하였음
3. 거시데이터는 1) 콘텐츠산업 생산변화 2) 콘텐츠산업 외국인 직접투자 변화 3) 소비지출변화 4) 고용변화 등을 조사
 - 콘텐츠산업 생산변화는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업생산지수를 기초로 콘텐츠산업과 연관성이 높은 항목을 재집계
 - 콘텐츠산업 외국인 직접투자변화는 지식경제부에 분기별로 발표하는 외국인 직접투자 건수 및 액수 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 8개 분야를 집계
 - 소비지출변화는 통계청에서 분기별로 발표하는 가계수지 중 소비지출 및 비소비지출에 대해 전체 및 부문별(문화, 오락비용)로 집계했고 한국은행 발표 가계수입 및 소비지출 전망 CSI(교양, 문화, 오락비) 등을 전체 및 부문별로 매월 집계
 - 국제수지변화는 한국은행에서 매월 집계하는 외환 수입지급 분류 중 개인·문화·오락 서비스 국제수지를 중심으로 매월 재집계
 - 고용변화는 통계청 월별 실업률을 집계하고, 또한 한국고용정보원에서 발표하는 구안구직 및 취업 동향 데이터 중 콘텐츠산업과 관련성이 높은 분야를 중심으로 월별 및 분기별로 취합 및 재집계

〈콘텐츠산업 분기별 보고서 인용 자료〉

구 분	인용자료	수집시기
생산동향	통계청 서비스생산지수→콘텐츠산업생산지수	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
수출입동향	한국은행 서비스국제수지→개인문화오락서비스수지	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
소비동향	통계청 가계동향조사(소득 및 지출) 한국은행 소비자동향조사(소비자심리지수)	5월, 8월, 12월, 익년 2월
투자동향	산업통상자원부 외국인투자동향조사 한국수출입은행 해외투자동계 문화체육관광부 모태펀드 자료 중소기업창업투자회사 모태펀드 창투자 조합	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
고용동향	한국고용정보원 워크넷 구안구직 및 취업 동향 통계청 고용동향	매월 말일, 4월, 8월, 12월, 익년 2월
상장사동향	금융감독원 전자공시시스템 상장사 사업 및 분기보고서 한국증권업협회 전체 상장사 실적자료	5월 말, 8월 말, 12월 말, 익년 3월 말
국내경기동향	한국은행, KDI, 민간경제연구소 등	매월 말일

4. 미시데이터는 콘텐츠산업 분야별 상장사의 매출액, 영업이익, 수출액, 종사자수 등 실적에 관련된 것을 분석하며 영업이익률, 유동비율, 부채비율 등을 분기별로 전체 상장사(KOSPI)의 데이터와 비교 분석함. 실적데이터는 연결재무제표를 기준으로 하고 분석의 일관성을 유지하기 위해 개별(별도)재무제표도 병용
콘텐츠산업 관련 상장사는 코스피 및 코스닥 상장사 중 관련업체 85개를 선별함(게임(20개), 지식정보(8개), 출판(9개), 방송(22개), 광고(4개), 영화(7개), 음악(10개), 애니메이션/캐릭터(5개))
연결재무제표 대상 상장사는 20개사임. 이 중 골프존은 지식정보산업에 가상현실 및 가상세계가 포함됨에 따라 상장사 분석에 추가
5. 이슈분석은 10개 콘텐츠산업(콘텐츠솔루션 제외)에 대해 국내 및 해외로 구분하여 정책, 기업, 소비자 등의 시계열적, 돌발성 중요 이슈를 분석
6. 실태조사는 출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션산업 등 11개 콘텐츠산업을 영위하는 업체 중 600개를 표본으로 선정하여 조사했고 조사내용은 산업별 및 가치사슬별 1) 매출액 2) 수출액 3) 종사자수 규모의 추정임
7. 콘텐츠기업경영체감도(CBI)조사는 콘텐츠산업의 분야별 경기전망 파악을 위해 실시하며, 콘텐츠솔루션산업을 제외한 10개 산업(출판, 만화, 음악(공연포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보)을 대상으로 7점 척도로 조사했고 조사내용은 1) 매출 2) 수출 3) 투자 4) 고용 5) 자금사정 등 5개 사항임
8. 본 보고서의 내용을 인용할 때에는 『2013년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(문화체육관광부) ○페이지에서 전재 또는 역재』 라고 기재하여야 함
9. 본 보고서에 실린 자료에 대한 문의사항이 있을 때에는 문화체육관광부 문화산업정책과 사무관 (☎ 044-203-2416), 한국콘텐츠진흥원 정책연구실 산업정보팀(☎ 02-3153-3021)에 문의바람. 조사결과 및 분석내용은 한국콘텐츠진흥원 홈페이지(www.kocca.kr)에서도 볼 수 있음

요약

- 2013년 3분기 콘텐츠산업, 콘텐츠 경쟁력 확대 -

- 콘텐츠산업 3분기 생산 전년동기대비 0.6% 감소
- 콘텐츠업체 3분기 전년동기 대비 매출액 5.9%, 종사자 0.9%, 수출액 10.2% 증가
(실태조사) (연간 추정기준 전년동기대비 매출액 4.8%, 종사자 1.0%, 수출액 9.5% 증가)
- 콘텐츠업체(상장사) 3분기 매출액 5조 3,449억 원, 전년동기대비 7.4% 증가
3분기 수출액 3,925억 원, 전년동기대비 12.2% 증가
3분기 종사자수 3만 4,589명, 전년동기대비 1.5% 감소
- 콘텐츠업체(CBI조사) '13년 4분기 출판, 만화, 게임, 영화, 광고, 캐릭터, 지식정보가
전분기대비 상승 기대

□ 2013년 3분기 콘텐츠산업 동향

● 산업생산 동향

- 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 0.6% 감소, 전분기대비 2.6% 상승
(콘텐츠산업생산지수 '13년 3분기 108.1, '12년 3분기 108.7)
- 콘텐츠산업 관련 산업분류군 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 전년
동기대비 1.2% 증가, 전분기대비 0.8% 상승

● 소비 동향

- 3분기 월평균 오락문화지출(14만 3천원)은 전년동기대비 0.4% 감소, 전분
기대비 3.3% 상승
 - ※ 전체 소비지출 전년동기대비 1.1% 증가, 전분기대비 3.7% 상승, 전체 소비지출 중 오락문화
소비지출 비중 5.8%
- 교양오락문화비 지출 관련 소비지출전망은 '12년 6월(93), '12년 9월(90),
'12년 12월(91), '13년 3월(87), '13년 6월(88), '13년 9월(89) 기록
 - ※ '09년 금융위기 이후 '12년 1분기까지 경기상승이 이어지면서 전체 소비지출 증가에 따라
교양오락문화비 지출 관련 소비 증가. 이후 유럽재정위기 등 대외 요인에 따른 세계경제의
경기하락 압력 확대 등이 국내경기 회복 지연 및 국내 수요 증대에 다소 부정적

● 고용 동향

- 엔저, 유럽재정위기 등 대외 불안요소에도 불구하고 세계경제의 상승이 예상되면서 수출 확대 및 내수 증대 기대감이 증가해 이에 따른 서비스업 중심의 취업자수 증가. '13년 3분기 고용시장은 '13년 2분기에 이어 전년동기대비 양적 증가기조 유지. 청년층 실업률은 전체 실업률 대비 높은 수준이 지속되는 가운데 연령별, 학력별, 근로형태별 등 고용의 질적 편차가 '11년 4분기 이래 이어지는 상황이며 이에 대한 실질적 대안 확립 필요

※ 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 '12년 7월에 이르러 3.1%로 하락했으며 '13년 9월 실업률은 2.7%로 전년동월대비 0.2%p 하락. 실업자수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 하락기조이며 '13년 9월의 실업자수는 약 72만 명으로 전년동월대비 약 3만 2천 명 큰 폭으로 감소

- 서비스업 분야에서 신규구인 규모가 증대되고 있으며, 이중 문화산업분야 산업별 '13년 3분기 신규구인 규모는 전년동기대비 약간 증가

※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '13년 7월에서 9월까지 7.2% 증가, 13.1% 증가, 19.6% 감소했으며, '13년 3분기는 전년동기대비 0.1% 증가. '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '13년 7월에서 9월까지 12.3% 증가, 0.4% 감소, 12.3% 증가했으며, '13년 3분기는 전년동기대비 7.8% 증가

- 청년 실업률은 '12년 7월 이후 전반적으로 등락세

- '13년 9월 7.7%를 기록한 청년 실업률(15세~29세)은 전년동월대비 1.0%p 증가

〈표 1〉 '12년 7월~'13년 9월 청년실업률 추이

(단위 : %)

구분	2012년						2013년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
청년실업률	7.3	6.4	6.7	6.9	6.7	7.5	7.5	9.1	8.6	8.4	7.4	7.9	8.3	7.6	7.7

(잠정치)2013년 3분기 콘텐츠산업 매출액 18조 83억 원, 수출액 1조 3,238억 원, 종사자수 55만 1천 명으로 2012년 3분기 대비 각각 5.9% 증가, 10.2% 증가, 0.9% 증가

※ 분기별 콘텐츠사업체 실태조사는 11개 산업을 영위하는 사업체 중 분기별 600개 표본을 선정하여 조사

- 콘텐츠산업 분기별 실태조사를 토대로 한 '13년 3분기 잠정치 결과, 2013년 3분기 콘텐츠산업 총 매출액은 18조 83억 원으로 전년동기대비 약 9,974억 원(5.9%) 증가, 수출액 1조 3,238억 원으로 전년동기대비 1,228억 원(10.2%) 증가, 종사자수 55만 1,105명으로 전년동기대비 약 4,960명(0.9%) 증가

- 매출액에서 전년동기대비 높은 성장세를 보인 산업은 <콘텐츠솔루션산업>이며 8,722억 원으로 전년동기대비 약 17.1% 증가, <지식정보산업>은 2조 7,212억 원으로 전년동기대비 약 15.0% 증가, <영화산업>은 1조 3,188억 원으로 전년동기대비 약 12.7% 증가, <캐릭터산업>은 2조 599억 원으로 전년동기대비 약 10.4% 증가, <광고산업>은 1조 8,833억 원으로 전년동기대비 약 10.4% 증가, <음악(공연포함)산업>은 1조 946억 원으로 전년동기대비 약 10.2% 증가, <애니메이션산업>은 1,474억 원으로 전년동기대비 약 9.9% 증가, <게임산업>은 2조 4,359억 원으로 전년동기대비 약 5.4% 증가, <만화산업>은 1,969억 원으로 전년동기대비 약 3.4% 증가

※ 콘텐츠산업은 2012년 3분기 대비 출판, 방송영상독립제작사를 제외한 전 산업이 성장을 하였으며, 스마트콘텐츠 공급 및 수요 증가에 기인한 결과

- 콘텐츠산업 중 수출액이 가장 높은 산업은 <게임산업>으로 2012년 3분기 대비 약 871억 원(11.7%) 증가한 8,336억 원(전체 수출액의 63.0%)

〈표 2〉 콘텐츠산업 분기별 실태조사 결과(2013년 3분기)

(단위 : 백만 원, 명, %)

산업명	매출액(백만 원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	5,284,431	16,077,872	5,019,415	21,097,287	5,039,956	4,876,200	5,036,058	14,952,214	3.3%	-4.7%
만 화	190,427	570,549	187,975	758,524	191,216	187,169	196,938	575,323	5.2%	3.4%
음 악	992,906	2,893,584	1,101,341	3,994,925	1,095,421	1,091,567	1,094,654	3,281,642	0.3%	10.2%
게 임	2,311,774	7,380,796	2,371,742	9,752,538	2,358,554	2,429,656	2,435,951	7,224,161	0.3%	5.4%
영 화	1,170,252	3,303,829	1,104,048	4,407,877	1,165,213	1,133,383	1,318,849	3,617,445	16.4%	12.7%
애니메이션	134,165	382,935	135,122	518,057	134,597	115,660	147,499	397,756	27.5%	9.9%
방송영상독립제작사	243,879	751,110	232,960	984,070	240,572	240,733	241,668	722,973	0.4%	-0.9%
광 고	1,705,528	5,090,306	2,091,121	7,181,427	1,853,292	2,032,782	1,883,367	5,769,441	-7.4%	10.4%
캐릭터	1,866,177	5,500,554	2,017,086	7,517,640	2,039,488	2,096,630	2,059,921	6,196,039	-1.8%	10.4%
지식정보	2,366,218	7,112,260	2,417,218	9,529,478	2,527,202	2,682,468	2,721,204	7,930,874	1.4%	15.0%
콘텐츠솔루션	745,068	2,209,826	819,314	3,029,140	832,146	869,478	872,215	2,573,839	0.3%	17.1%
합 계	17,010,825	51,273,621	17,497,342	68,770,963	17,477,657	17,755,726	18,008,324	53,241,707	1.4%	5.9%

산업명	수출액(백만 원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	69,200	206,306	69,953	276,259	59,086	73,502	81,336	213,924	10.7%	17.5%
만 화	4,799	14,695	4,580	19,275	4,688	4,729	4,938	14,355	4.4%	2.9%
음 악	56,692	159,298	105,628	264,926	51,386	53,669	63,392	168,447	18.1%	11.8%
게 임	746,575	2,230,158	743,584	2,973,742	768,933	778,959	833,692	2,381,584	7.0%	11.7%
영 화	3,146	15,475	7,260	22,735	6,853	6,637	3,611	17,101	-45.6%	14.8%
애니메이션	33,945	96,937	29,884	126,821	32,967	33,889	34,963	101,819	3.2%	3.0%
방송영상독립제작사	7,685	12,706	6,265	18,971	4,739	4,795	4,638	14,172	-3.3%	-39.6%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	119,956	359,345	109,949	469,294	123,521	136,968	132,526	393,015	-3.2%	10.5%
지식정보	114,954	333,963	167,314	501,277	123,695	113,258	116,386	353,339	2.8%	1.2%
콘텐츠솔루션	44,081	127,785	41,148	168,933	39,838	41,328	48,396	129,562	17.1%	9.8%
합 계	1,201,033	3,556,668	1,285,565	4,842,233	1,215,706	1,247,734	1,323,878	3,787,318	6.1%	10.2%

산업명	종사자 수(명)						3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	2012년		2013년p					
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기			
출 판	198,924	198,259	197,844	197,473	197,223	-0.1%	-0.9%	
만 화	10,213	10,162	10,106	9,936	9,949	0.1%	-2.6%	
음 악	78,041	78,402	78,343	78,384	78,240	-0.2%	0.3%	
게 임	93,941	95,051	94,531	93,837	93,543	-0.3%	-0.4%	
영 화	30,314	30,857	31,049	32,118	32,287	0.5%	6.5%	
애니메이션	4,430	4,503	4,485	4,494	4,505	0.2%	1.7%	
방송영상독립제작사	6,781	6,886	6,892	6,902	6,893	-0.1%	1.7%	
광 고	8,950	8,962	9,036	9,007	9,013	0.1%	0.7%	
캐릭터	26,458	26,897	27,062	27,170	27,485	1.2%	3.9%	
지식정보	68,453	69,961	69,924	70,467	70,656	0.3%	3.2%	
콘텐츠솔루션	19,640	20,145	20,299	20,489	21,311	4.0%	8.5%	
합 계	546,145	550,085	549,571	550,277	551,105	0.2%	0.9%	

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

※ 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('11년 평균환율 1,108.11원, '12년 평균 환율 1,126.88, '13년 1분기 1,084.08원, '13년 2분기 1,122.15원, '13년 3분기 1,112.18원)

참고 : 방송, 광고 일부 포함(분기별 실태조사에서 제외된 부분 포함)

〈참고표〉 콘텐츠산업 연간 비교(2013년 3분기)

(단위 : 백만 원, 명, %)

산업명	매출액(백만 원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	5,284,432	16,077,871	5,019,416	21,097,287	5,039,956	4,876,200	5,036,058	14,952,214	3.3%	-4.7%
만화	190,427	570,549	187,975	758,524	191,216	187,169	196,938	575,323	5.2%	3.4%
음악	992,907	2,893,583	1,101,342	3,994,925	1,095,421	1,091,567	1,094,654	3,281,642	0.3%	10.2%
게임	2,311,774	7,380,796	2,371,742	9,752,538	2,358,554	2,429,656	2,435,951	7,224,161	0.3%	5.4%
영화	1,170,252	3,303,829	1,104,048	4,407,877	1,165,213	1,133,383	1,318,849	3,617,445	16.4%	12.7%
애니메이션	134,165	382,935	135,122	518,057	134,597	115,660	147,499	397,756	27.5%	9.9%
방송*	3,123,900	8,780,800	3,315,300	12,096,100	2,913,400	3,176,500	3,173,300	9,263,200	-0.1%	1.6%
방송영상독립제작사	243,879	751,111	232,960	984,070	240,572	240,733	241,668	722,973	0.4%	-0.9%
광고**	3,003,827	9,221,295	3,262,508	12,483,803	3,228,396	3,229,285	3,169,783	9,627,464	-1.8%	5.5%
캐릭터	1,866,177	5,500,554	2,017,086	7,517,640	2,039,488	2,096,630	2,059,921	6,196,039	-1.8%	10.4%
지식정보	2,366,219	7,112,260	2,417,218	9,529,478	2,527,202	2,682,468	2,721,204	7,930,874	1.4%	15.0%
콘텐츠솔루션	745,068	2,209,826	819,314	3,029,140	832,146	869,478	872,215	2,573,839	0.3%	17.1%
합계	21,433,027	64,185,409	21,984,031	86,169,439	21,766,161	22,128,729	22,468,040	66,362,930	1.5%	4.8%

산업명	수출액(백만 원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	69,200	206,306	69,953	276,259	59,086	73,502	81,336	213,924	10.7	17.5%
만화	4,799	14,695	4,580	19,275	4,688	4,729	4,938	14,355	4.4	2.9%
음악	56,692	159,299	105,628	264,927	51,386	53,669	63,392	168,447	18.1	11.8%
게임	746,575	2,230,158	743,584	2,973,742	768,933	778,959	833,692	2,381,584	7.0	11.7%
영화	3,146	15,475	7,260	22,735	6,853	6,637	3,611	17,101	-45.6	14.8%
애니메이션	33,945	96,937	29,884	126,821	32,967	33,889	34,963	101,819	3.2	3.0%
방송*	61,036	183,030	61,869	244,899	60,257	61,235	61,336	182,828	0.2	0.5%
방송영상독립제작사	7,685	12,706	6,265	18,971	4,739	4,795	4,638	14,172	-3.3	-39.6%
광고**	29,256	82,455	27,407	109,862	26,876	27,119	28,252	82,247	4.2	-3.4%
캐릭터	119,956	359,345	109,949	469,294	123,521	136,968	132,526	393,015	-3.2	10.5%
지식정보	114,954	333,963	167,314	501,277	123,695	113,258	116,386	353,339	2.8	1.2%
콘텐츠솔루션	44,081	127,785	41,148	168,933	39,838	41,328	48,396	129,562	17.1	9.8%
합계	1,291,325	3,822,154	1,374,841	5,196,995	1,302,839	1,336,088	1,413,466	4,052,393	5.8	9.5%

산업명	종사자 수(명)						3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	2012년		2013년p		3분기			
	3분기	4분기	1분기	2분기				
출판	198,924	198,259	197,844	197,473	197,223	-0.1	-0.9%	
만화	10,213	10,162	10,106	9,936	9,949	0.1	-2.7%	
음악	78,041	78,402	78,343	78,384	78,240	-0.2	0.3%	
게임	93,941	95,051	94,531	93,837	93,543	-0.3	-0.4%	
영화	30,314	30,857	31,049	32,118	32,287	0.5	6.1%	
애니메이션	4,430	4,503	4,485	4,494	4,505	0.2	1.7%	
방송*	31,752	31,530	32,453	32,518	32,522	0.0	2.4%	
방송영상독립제작사	6,781	6,896	6,892	6,902	6,893	-0.1	1.6%	
광고**	36,326	36,424	36,634	36,664	36,695	0.1	1.0%	
캐릭터	26,458	26,897	27,062	27,170	27,485	1.2	3.7%	
지식정보	68,453	69,961	69,924	70,467	70,656	0.3	3.1%	
콘텐츠솔루션	19,640	20,145	20,299	20,489	21,311	4.0	7.8%	
합계	605,273	609,077	609,622	610,452	611,309	0.1	1.0%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

** 분기별 실태조사에서 제외된 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 평균환율 1,133.54원, '12년 4분기 평균환율 1,090.86원, '12년 평균 환율 1,126.88원, '13년 1분기 평균환율 1,084.08원, '13년 2분기 평균환율 1,122.15원, '13년 3분기 평균환율 1,112.18원)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

**콘텐츠산업 관련 상장사 2013년 3분기 매출액(5.3조원) 및
영업이익(0.6조원), 수출액(3,900억 원), 종사자수(3만 5천명)
2012년 3분기 대비 약 7.4% 증가, 7.6% 감소, 12.2% 증가, 1.5% 감소**

※ 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 85개 선별(게임 20개, 지식정보 8개, 출판 9개, 방송 22개, 광고 4개, 영화 7개, 음악 10개, 애니메이션/캐릭터 5개)

- 2013년 3분기 기준 콘텐츠산업 관련 상장사 총 매출액은 5조 3,499억 원으로 전년동기대비 3,670억 원(7.37%) 증가, 영업이익은 5,590억 원으로 전년동기대비 462억 원(-7.64%) 감소, 수출액은 3,925억 원으로 전년동기대비 426억 원(12.2%) 증가, 종사자수는 3만 4,589명으로 전년동기대비 544명(-1.5%) 감소

- 콘텐츠산업 관련 상장사들 매출액은 출판, 애니메이션/캐릭터를 제외하고 전체적으로 증가한 가운데, 지식정보는 9,714억 원으로 전년동기대비 19.8% 증가, 음악은 2,785억 원으로 전년동기대비 17.0% 증가, 영화는 3,718억 원으로 전년동기대비 14.7% 증가, 광고는 7,534억 원으로 전년동기대비 6.6% 증가, 게임은 6,962억 원으로 전년동기대비 5.8% 증가, 방송(방송영상독립제작사포함)은 1조 7,150억 원으로 전년동기대비 3.5% 증가

※ 콘텐츠관련 상장사 중 매출액이 높은 사업체는 제일기획(6,462억 원), 네이버(5,853억 원), CJ CGV(2,343억 원), 대교(1,905억 원), 웅진씽크빅(1,574억 원) 등

- 기업의 영업 활동성과를 나타내는 콘텐츠산업 영업이익률은 '13년 3분기 전년동기대비 1.8%p 감소한 10.46%

〈표 3〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억 원, %)

구분	구분	2012년	2012년	2013년	2013년	3분기	3분기누적
		3분기	3분기누적	3분기	3분기누적	전년동기	전년동기
매출액*	콘텐츠업체(상장사)	49,778.8	143,958.0	53,449.2	157,524.1	7.37%	9.42%
	전체상장사)	2,760,961.0	8,339,376.0	2,765,543.0	8,385,669.0	0.17%	0.56%
	비중	1.80%	1.73%	1.94%	1.88%	0.14%p	0.15%p
영업이익**	콘텐츠업체(상장사)	6,052.8	17,721.1	5,590.5	17,663.2	△7.64%	△0.33%
	전체상장사	165,884.0	467,270.0	160,789.0	491,634.0	△3.07%	5.21%
	비중	3.65%	3.79%	3.48%	3.59%	△0.17%p	△0.20%p
영업이익률***	콘텐츠업체(상장사)	12.16%	12.31%	10.46%	11.21%	△1.70%p	△1.10%p
	전체상장사	6.01%	5.60%	5.81%	5.86%	△0.19%p	0.26%p

* 매출액은 기업의 주요영업활동 또는 경상적 활동으로부터 얻는 수익으로서 상품 등의 판매 또는 용역의 제공으로 실현된 금액을 말함

** 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻는 매출 총이익에서 다시 일반관리비와 판매비를 뺀 것. 즉, 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말함(영업이익 = 매출액 - 매출원가 - (관리비+판매비))

*** 영업이익률은 매출액에 대한 영업이익 비율을 매출액 영업이익률 또는 영업이익률이라고 하며, 영업이익률은 영업활동의 수익성을 나타냄

〈표 4〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억 원, %)

구분	2012년			2013년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	6,582.9	6,562.5	27,082.3	7,595.2	7,585.3	6,962.7	22,143.2	5.8%
	(-0.4%)	(-0.3%)	(0.4%)	(15.7%)	(-0.1%)	(-8.2%)	(7.9%)	
지식 정보	8,109.9	14,524.7	38,454.4	8,668.7	9,702.9	9,714.0	28,085.6	19.8%
	(-1.4%)	(79.1%)	(7.6%)	(-40.3%)	(11.9%)	(0.1%)	(17.4%)	
출판	5,179.5	5,320.5	21,191.2	5,282.6	4,724.3	4,964.1	14,971.0	-4.2%
	(2.0%)	(2.7%)	(-3.1%)	(-0.7%)	(-10.6%)	(5.1%)	(-5.7%)	
방송	16,575.1	18,646.0	66,437.7	16,585.8	17,972.5	17,150.2	51,708.5	3.5%
	(-2.0%)	(12.5%)	(14.3%)	(-11.0%)	(8.4%)	(-4.6%)	(8.2%)	
광고	7,068.9	8,727.1	28,306.1	6,503.6	8,240.8	7,534.8	22,279.2	6.6%
	(-4.7%)	(23.5%)	(28.5%)	(-25.5%)	(26.7%)	(-8.6%)	(13.8%)	
영화	3,241.0	3,072.5	11,105.5	2,882.0	2,689.5	3,718.5	9,290.0	14.7%
	(47.1%)	(-5.2%)	(23.5%)	(-6.2%)	(-6.7%)	(38.3%)	(15.6%)	
음악	2,380.1	2,559.3	8,771.6	2,217.1	2,304.2	2,785.2	7,306.5	17.0%
	(22.6%)	(7.5%)	(21.6%)	(-13.4%)	(3.9%)	(20.9%)	(17.9%)	
애니메이션/ 캐릭터	641.4	689.7	2,725.4	569.7	550.7	619.7	1,740.1	-3.4%
	(-19.2%)	(7.5%)	(-7.4%)	(-17.4%)	(-3.3%)	(12.5%)	(-14.5%)	
합계	49,778.8	60,102.3	204,074.2	50,304.7	53,770.2	53,449.2	157,524.1	7.4%
	(1.2%)	(20.7%)	(11.0%)	(-16.3%)	(6.9%)	(-0.6%)	(9.4%)	

1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용, NHN엔터테인먼트는 '13년 8월에 NHN에서 회사분할로 '13년 2분기까지는 NHN 전체 매출액 중 게임부문 매출액을 적용했으며 '13년 3분기는 회사분할에 따른 실적보고서상 매출액 적용

1) 전체 상장사 데이터는 2013년 3분기누적보고서 제출대상 12월 결산 상장법인 697사 중 비교 가능한 614개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계 (출처 : 2013년 12월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

- 2) 지식정보 중 '네이버'는 '13년 8월 회사분할로 '13년 2분기까지 NHN 매출액 중 게임부문 매출액을 제외한 매출액을 적용했으며 '13년 3분기는 실적보고서상 매출액 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이슈처'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. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드' '드도강북방송'과 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석에서 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 영화부문 매출액을 적용. '키이스트'는 방송부문 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. '에담미디어'는 '13년 10월 상장폐지되어 분석에서 제외
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 3분기 영업이익은 5,590억 원으로 전년동기대비 7.64% 감소

- 게임은 1,483억 원으로 전년동기대비 10.9% 증가, 광고는 314억 원으로 전년 동기대비 5.4% 증가
- 영업이익이 가장 높은 산업은 방송(1,579억 원)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익인 5,590억 원의 약 28.3%를 차지

〈표 5〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억 원, %)

구분	2012년			2013년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	1,337.6 (32.1%)	1,159.3 (-13.3%)	4,876.8 (-25.2%)	1,390.1 (19.9%)	1,560.6 (12.3%)	1,483.1 (-5.0%)	4,433.8 (19.3%)	10.9%
지식 정보	1,665.0 (-11.0%)	3,668.5 (120.3%)	8,821.6 (-3.3%)	1,620.9 (-55.8%)	1,995.1 (23.1%)	1,574.8 (-21.1%)	5,190.8 (0.7%)	-5.4%
출판	191.1 (72.0%)	328.7 (72.0%)	914.9 (-33.3%)	299.1 (-9.0%)	84.2 (-71.8%)	185.3 (120.1%)	568.6 (-3.0%)	-3.0%
방송	1,948.9 (-22.8%)	2,177.9 (11.8%)	8,241.2 (-0.6%)	1,765.5 (-18.9%)	2,158.3 (22.2%)	1,579.5 (-26.8%)	5,503.3 (-9.2%)	-19.0%
광고	298.5 (-36.5%)	606.0 (103.0%)	1,465.5 (14.6%)	96.1 (-84.1%)	467.5 (386.5%)	314.6 (-32.7%)	878.2 (2.2%)	5.4%
영화	370.4 (71.8%)	215.0 (-42.0%)	971.9 (29.7%)	279.3 (29.9%)	139.4 (-50.1%)	271.2 (94.5%)	689.9 (-8.9%)	-26.8%
음악	257.6 (60.0%)	257.8 (0.1%)	870.2 (12.1%)	176.2 (-31.7%)	172.1 (-2.3%)	235.6 (36.9%)	583.9 (-4.7%)	-8.5%
애니메이션/ 캐릭터	-16.3 (-166.5%)	-58.4 (-258.3%)	-86.3 (-345.2%)	-66.9 (-14.6%)	-64.8 (3.1%)	-53.6 (17.3%)	-185.3 (-564.2%)	-228.8%
합계	6,052.8 (-5.3%)	8,354.8 (38.0%)	26,075.8 (-7.3%)	5,560.3 (-33.4%)	6,512.4 (17.1%)	5,590.5 (-14.2%)	17,663.2 (-0.3%)	-7.6%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용. NHN엔터테인먼트는 '13년 8월에 NHN에서 회사분할로 '13년 2분기까지는 NHN 전체 매출액 중 게임부문 매출액비중을 적용했으며 '13년 3분기는 회사분할에 따른 실적보고서상 영업이익액 적용
- 2) 지식정보 중 '네이버'는 '13년 8월 회사분할로 '13년 2분기까지 NHN 영업이익액 중 게임부문 매출액을 제외한 매출액 비중을 적용했으며 '13년 3분기는 실적보고서상 영업이익액 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이슈처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용

- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 12월 상장폐지로 분석에서 제외. '키이스트'는 영화에서 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 영화부문 영업이익액을 적용. '키이스트'는 방송 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 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '예당미디어'는 '13년 10월 상장폐지되어 분석에서 제외
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

- 콘텐츠산업 영업이익률은 게임을 제외한 전 산업이 전년동기대비 감소 또는 소폭 정체

〈표 6〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 변동

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	12.2%	13.9%	11.1%	12.1%	10.4%	△1.8%p
게임	20.3%	17.7%	19.0%	20.6%	20.5%	0.2%p
지식정보	20.5%	25.3%	18.7%	20.6%	16.2%	△4.3%p
출판	3.7%	6.2%	5.7%	1.8%	3.7%	0.0%p
방송	11.8%	11.7%	10.6%	12.0%	9.2%	△2.6%p
광고	4.2%	6.9%	1.5%	5.7%	4.2%	0.0%p
영화	11.4%	7.0%	9.7%	5.2%	7.3%	△4.1%p
음악	10.8%	10.1%	7.9%	7.5%	8.5%	△2.3%p
애니메이션/ 캐릭터	△2.5%	△8.5%	△11.7%	△11.8%	△8.6%	△6.1%p

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 3분기 수출액은 3,925억 원으로 전년동기대비 12.2% 증가

- 출판은 48억 원으로 전년동기대비 110.0% 증가, 방송(방송영상독립제작사)은 618억 원으로 전년동기대비 19.6% 증가, 애니메이션/캐릭터는 236억 원으로 전년동기대비 18.9% 증가, 게임은 2,471억 원으로 전년동기대비 18.5% 증가
- 수출액이 가장 높은 산업은 게임(2,471억 원)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액인 3,925억 원에 약 63.0%를 차지

〈표 7〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억 원, %)

구분	2012년			2013년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	2,086.6 (2.5%)	2,169.0 (3.9%)	8,528.3 (6.9%)	2,186.2 (0.8%)	2,228.2 (1.9%)	2,471.6 (10.9%)	6,886.0 (8.3%)	18.5%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	23.1 (41.7%)	117.2 (407.4%)	172.3 (38.8%)	43.5 (-62.9%)	51.4 (18.2%)	48.5 (-5.6%)	143.4 (160.3%)	110.0%
방송	517.1 (-10.0%)	448.0 (-13.4%)	1,999.2 (27.2%)	644.3 (43.8%)	602.5 (-6.5%)	618.5 (2.7%)	1,865.3 (20.2%)	19.6%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	122.8 (144.6%)	75.5 (-38.5%)	370.9 (251.6%)	34.4 (-54.4%)	99.0 (187.8%)	32.1 (-67.6%)	165.5 (-44.0%)	-73.9%
음악	550.6 (48.1%)	571.4 (3.8%)	1,817.9 (107.9%)	391.5 (-31.5%)	398.8 (1.9%)	517.9 (29.9%)	1,308.2 (4.9%)	-5.9%
애니메이션/ 캐릭터	199.2 (-1.0%)	208.6 (4.7%)	741.9 (-6.9%)	154.7 (-25.8%)	190.7 (23.3%)	236.8 (24.2%)	582.2 (9.2%)	18.9%
합계	3,499.4 (7.7%)	3,589.7 (2.6%)	13,630.5 (19.0%)	3,454.6 (-3.8%)	3,570.6 (3.4%)	3,925.4 (9.9%)	10,950.6 (9.1%)	12.2%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넛'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용, 'NHN엔터테인먼트'는 '13년 2분기까지 회사분할전인 'NHN' 해외 수출데이터 부재 및 '13년 3분기 실적보고서상 수출액 대신 해외지역 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 매출액 비중이 높은 포털사 등의 경우 산업의 특성상 내수 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'GS홈쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', '한국경제TV', 'MBC', '초록뱀', '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 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '오로라월드'는 '13년 1분기, 2분기, 3분기 수출액데이터 부재로 '13년 해당분기 전체 매출액 대비 해외 비중 적용

- 콘텐츠산업 관련 상장사들의 '13년 3분기 매출액 대비 수출액 비중은('12년 3분기 7.0% → '12년 4분기 6.0% → '13년 1분기 6.9% → '13년 2분기 6.6% → '13년 3분기 7.3%), 이 중 음악('12년 3분기 23.1% → '12년 4분기 22.3% → '13년 1분기 17.7% → '13년 2분기 17.3% → '13년 3분기 18.6%)은 수출액 비중이 등락세 이며, 게임('12년 3분기 31.7% → '12년 4분기 33.1% → '13년 1분기 28.8% → '13년 2분기 29.4% → '13년 3분기 35.5%)의 수출액 비중은 등락세

〈표 8〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 대비 수출액 비중 추이
(단위 : %)

구분	2012년			2013년		
	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기
게임	31.7%	33.1%	31.5%	28.8%	29.4%	35.5%
지식정보	-	-	-	-	-	-
출판	0.4%	2.2%	0.8%	0.8%	1.1%	1.0%
방송	3.1%	2.4%	3.0%	3.9%	3.4%	3.6%
광고	-	-	-	-	-	-
영화	3.8%	2.5%	3.3%	1.2%	3.7%	0.9%
음악	23.1%	22.3%	20.7%	17.7%	17.3%	18.6%
애니메이션/캐릭터	31.1%	30.2%	27.2%	27.2%	34.6%	38.2%
합계	7.0%	6.0%	6.7%	6.9%	6.6%	7.3%

● 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수 3만 4,589명 전년동기대비 1.5% 감소

- 영화가 1,768명으로 전년동기대비 20.0% 증가, 음악(공연포함)은 1,632명으로 전년동기대비 10.8% 증가, 게임이 8,450명으로 전년동기대비 6.2% 증가했으며, 광고는 1,713명으로 전년동기대비 2.6% 증가, 방송(방송영상독립제작사포함)은 7,649명으로 전년동기대비 2.5% 증가
- 종사자수가 가장 높은 산업은 게임(8,450명)으로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자수인 3만 4,589명에 약 24.4%를 차지
 - ※ 게임산업 상장사 중 CJ E&M는 '13년 2분기 대비 70명 증가하였으며, 이는 해외진출 증가에 기인

〈표 9〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2012년		2013년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	7,958 (-5.9%)	8,150 (2.4%)	7,905 (-3.0%)	7,660 (-3.1%)	8,450 (10.3%)	6.2%
지식정보	7,801 (-1.8%)	7,474 (-4.2%)	7,024 (-6.0%)	6,988 (-0.5%)	6,838 (-2.1%)	-12.3%
출판	6,746 (-1.4%)	6,314 (-6.4%)	6,195 (-1.9%)	6,224 (0.5%)	6,014 (-3.4%)	-10.9%
방송	7,466 (0.5%)	7,411 (-0.7%)	7,438 (0.4%)	7,524 (1.2%)	7,649 (1.7%)	2.5%
광고	1,669 (5.3%)	1,670 (0.1%)	1,706 (2.2%)	1,691 (-0.9%)	1,713 (1.3%)	2.6%
영화	1,473 (8.0%)	1,438 (-2.4%)	1,543 (7.3%)	1,694 (9.8%)	1,768 (4.4%)	20.0%
음악	1,473 (2.4%)	1,532 (4.0%)	1,600 (4.4%)	1,631 (1.9%)	1,632 (0.1%)	10.8%
애니메이션/ 캐릭터	547 (-1.8%)	539 (-1.5%)	543 (0.7%)	516 (-5.0%)	525 (1.7%)	-4.0%
합계	35,133 (-1.3%)	34,528 (-1.7%)	33,954 (-1.7%)	33,928 (-0.1%)	34,589 (1.9%)	-1.5%

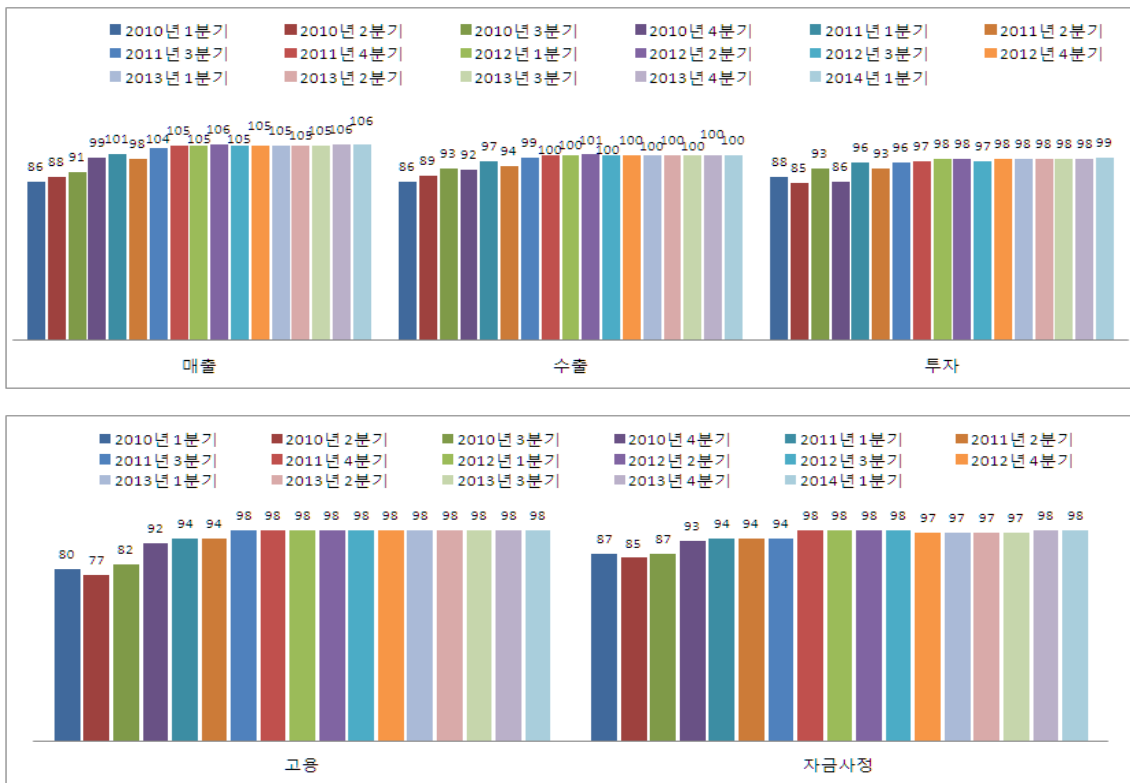
- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용. 'NHN엔터테인먼트'는 '13년 3분기 실적보고서상 종사자수 신규적용 및 분석
 - 2) 지식정보 중 '네이버'는 '13년 2분기까지 회사분할전인 'NHN'의 실적보고서상 종사자수 적용 및 '13년 3분기는 회사분할후 실적보고서상 종사자수 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
 - 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
 - 4) 방송 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 방송부문 종사자수를 적용. '아이에스플러스'는 '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. 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 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. '예당미디어'는 '13년 10월 상장폐지되어 분석에서 제외
 - 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

2013년 3분기 CBI 매출 105, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 97
 2013년 4분기 CBI 매출 106, 수출 100, 투자 98, 고용 98, 자금사정 98
 2014년 1분기 CBI 매출 106, 수출 100, 투자 99, 고용 98, 자금사정 98

※ 콘텐츠기업경영체감도(CBI-Contents Business Index)

- '13년 4분기 콘텐츠산업별 CBI는 '13년 3분기 대비 매출과 자금사정에서 소폭 상승할 것으로 전망

〈그림 1〉 '10년 1분기~'14년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



- '14년 1분기 콘텐츠산업별 CBI 중 매출에서는 출판, 만화, 게임, 영화, 광고 캐릭터, 지식정보 등이 상승할 것으로 예상되며, '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 전반적으로 모든 산업의 CBI 지수가 유사할 것으로 예상

2013년 3분기 콘텐츠산업 동향 분석

I. 2013년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

II. 2013년 3분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

III. 2013년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

IV. CBI(Content Business Index)분석

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

부록

I. 2013년 3분기 콘텐츠산업 추이 분석

1 산업생산 변화 추이

1.1. 콘텐츠산업생산지수 변화 추이²⁾

- 2013년 3분기 콘텐츠산업 생산은 전년동기대비 0.6% 감소했으며, 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 1.2% 증가, 1.7% 증가
 - 콘텐츠산업의 각 분기별 생산은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 증가세를 보이다가 '12년 1분기부터 전년동기대비 증가폭이 다소 주춤하고 있으며 '13년 1분기 이후 전년동기대비 감소세
 - '13년 3분기 전체 서비스업 생산은 전년동기대비 1.4% 증가
 - ※ '10년 100을 기준으로 '11년 및 '12년 연간 콘텐츠산업생산지수는 104.9(5.0%)³⁾, 105.6(0.7%)이고 서비스업생산지수 106.2(6.2%), 109.5(3.1%) 기록. '13년 3분기 콘텐츠산업생산지수는 108.1로 전년동기대비 0.6% 감소. 전체 서비스업생산지수는 110.9로 전년동기대비 1.4% 증가. 콘텐츠산업 생산의 전분기대비 증감을 보면 '12년 1분기를 제외하고 '11년 2분기부터 상승기조를 이어가다가 '13년 1분기 및 2분기에 소폭 하락했으나 '13년 3분기 들어 상승세
 - 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업 생산은 '11년 4분기에서 '13년 3분기까지 전년동기대비 5.6%, 4.3%, 4.2%, 2.5%, 0.9%, 2.8%, 0.4%, 1.2% 증가
 - 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업 생산은 '12년 4분기 및 '13년 1분기의 감소를 제외하고 '11년 4분기부터 전반적인 전년동기대비 증가 지속

2) <용어설명> 서비스업생산지수

- 서비스업 전체 및 개별 업종의 생산활동을 종합적으로 파악하기 위한 것으로 개별 업종의 상대적 중요도인 부가가치 기준 가중치를 적용하여 지수화
- 기준년도(2010년)를 100.0으로 하여 월별로 산정
- 지수작성을 위한 기초자료는 통계청에서 매월 실시하는 서비스업동향조사 및 외부기관 자료 등을 종합
- 서비스업동향조사는 한국표준산업분류 상의 서비스업과 관련된 13개 대분류 항목을 대상으로 실시되며, 조사항목은 사업체명, 월간 영업일수, 종사자수, 사업의 종류, 매출액으로 구성되어 있음
- 콘텐츠산업생산지수는 서비스업생산지수의 세부항목 중 콘텐츠산업 관련 업종만을 재집계

3) 괄호는 전년대비 증가율

〈표 1-1〉 '11년 4분기~'13년 3분기 콘텐츠산업 생산변동

업종별	2011년		2012년				2013년			
	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2011 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)	4분기 (전분기대비) (전동기대비)	2012 (전년대비)	1분기 (전분기대비) (전동기대비)	2분기 (전분기대비) (전동기대비)	3분기 (전분기대비) (전동기대비)
콘텐츠산업*	108.8 (1.5%) (8.5%)	104.9 (5.0%)	104.8 (-3.7%) (2.7%)	107.3 (2.4%) (5.5%)	108.7 (1.3%) (1.4%)	110.6 (1.7%) (1.6%)	105.6 (0.7%)	108.2 (-2.2%) (3.2%)	105.3 (-2.6%) (-1.9%)	108.1 (2.6%) (-0.6%)
콘텐츠 제작업	118.5 (9.4%) (18.4%)	105.4 (5.4%)	104.8 (-11.6%) (1.4%)	105.9 (1.1%) (15.7%)	111.7 (5.5%) (3.2%)	117.4 (5.1%) (-0.9%)	110.0 (4.3%)	115.7 (-1.5%) (10.4%)	105.4 (-8.9%) (-0.5%)	117.3 (11.3%) (5.0%)
콘텐츠 도매업	108.2 (6.9%) (6.1%)	105.5 (5.5%)	112.7 (4.1%) (4.9%)	103.2 (-8.4%) (-1.8%)	104.9 (1.6%) (3.6%)	105.7 (0.8%) (-2.4%)	106.6 (1.0%)	104.2 (-1.4%) (-7.5%)	98.9 (-5.1%) (-4.2%)	96.2 (-2.7%) (-8.2%)
콘텐츠 소매업	100.2 (-5.4%) (2.6%)	103.0 (3.0%)	95.9 (-4.3%) (-1.3%)	112.9 (17.8%) (3.8%)	102.7 (-9.1%) (-3.1%)	101.1 (-1.5%) (1.0%)	103.1 (0.1%)	98.4 (-2.7%) (2.6%)	103.0 (4.6%) (-8.8%)	101.4 (-1.6%) (-1.3%)
콘텐츠 임대업	106.3 (2.7%) (3.5%)	103.0 (3.0%)	104.0 (-2.2%) (3.1%)	103.2 (-0.8%) (1.8%)	103.0 (-0.2%) (-0.5%)	103.6 (0.6%) (-2.5%)	103.4 (0.4%)	103.2 (-0.4%) (-0.8%)	106.7 (3.4%) (3.4%)	99.3 (-6.9%) (-3.6%)
콘텐츠 서비스업	110.9 (-5.3%) (11.8%)	107.8 (7.8%)	106.6 (-3.8%) (5.1%)	111.5 (4.6%) (9.4%)	121.3 (8.7%) (3.6%)	125.2 (3.2%) (12.9%)	116.1 (7.7%)	119.4 (-4.6%) (12.0%)	112.7 (-5.6%) (1.0%)	126.2 (12.0%) (4.0%)
오프라인 서비스업	100.2 (-15.4%) (10.2%)	102.2 (2.2%)	103.2 (3.0%) (6.0%)	101.5 (-1.6%) (9.3%)	124.7 (22.9%) (5.4%)	117.2 (-6.0%) (17.0%)	111.6 (9.2%)	119.0 (1.5%) (15.3%)	102.0 (-14.2%) (0.5%)	130.9 (28.3%) (4.9%)
온라인 서비스업	121.6 (5.1%) (13.1%)	113.4 (13.4%)	110.1 (-9.5%) (4.4%)	121.6 (10.5%) (9.5%)	117.8 (-3.1%) (1.8%)	133.1 (13.0%) (9.5%)	120.7 (6.4%)	119.8 (-10.0%) (8.8%)	123.4 (3.0%) (1.4%)	121.5 (-1.5%) (3.1%)
출판·영상·방송 통신 및 정보서비스업**	116.6 (11.8%) (5.6%)	105.3 (5.3%)	101.7 (-12.8%) (4.3%)	106.9 (5.1%) (4.2%)	106.9 (0.0%) (2.5%)	117.7 (10.1%) (0.9%)	108.3 (2.8%)	104.5 (-11.2%) (2.8%)	107.3 (2.7%) (0.4%)	108.2 (0.8%) (1.2%)
예술·스포츠 및 여가관련... 서비스업***	110.3 (-1.1%) (7.9%)	106.5 (6.5%)	96.1 (-12.9%) (6.3%)	120.5 (25.4%) (5.9%)	117.2 (-2.7%) (5.1%)	109.7 (-6.4%) (-0.5%)	110.8 (4.0%)	95.6 (-12.9%) (-0.5%)	121.0 (26.6%) (0.4%)	119.2 (-1.5%) (1.7%)
서비스업생산자수	110.3 (3.5%) (5.6%)	106.2 (6.2%)	106.5 (-3.4%) (4.8%)	109.7 (3.0%) (3.2%)	109.4 (-0.3%) (2.6%)	112.4 (2.7%) (1.9%)	109.5 (3.1%)	108.0 (-3.9%) (1.4%)	111.9 (3.6%) (2.0%)	110.9 (-0.9%) (1.4%)

* 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 도·소매업, 부동산·임대업 등에서 콘텐츠산업에 포함되는 업종만 고려

** 통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템통합 및 관리업, 정보서비스업 포함

*** 창작, 예술 및 여가관련 서비스업과 스포츠 및 오락관련 서비스업으로 구성

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미

2) 오프라인 서비스업은 오락장 운영업, 영화 및 비디오물 상영업 등을 의미

□ 분기별 : 콘텐츠산업 생산은 '12년 1분기, '13년 1분기 및 2분기의 하락을 제외하고 '11년 4분기부터 전반적인 전분기대비 상승세

● '10년 1분기에서 4분기까지 전분기대비 하락했으나 '11년 1분기 이후 '12년 1분기를 제외하고 전분기대비 상승세. '13년 1분기부터의 하락세가 '13년 3분

기 들어 상승세로 전환되었으며 전분기대비 2.6% 상승

- 전체 서비스업생산은 '11년 4분기 이후 전분기대비 등락세를 이어가고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 0.9% 하락
- 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업은 '11년 4분기 이후 '12년 1분기 및 '13년 1분기를 제외하고 전분기대비 상승세이며 '13년 3분기는 전분기대비 0.8% 상승
- 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 '11년 4분기 이후 '12년 2분기 및 '13년 2분기의 큰 폭의 상승을 제외하고 전반적으로 하락기조이며 '13년 3분기는 전분기대비 1.5% 하락

□ 가치사슬 단계별 : 제작업 및 서비스업 등 2개 부문이 콘텐츠산업 생산 '13년 3분기 전년동기대비 증가했으며, 가치사슬별 각 부문의 성장은 '11년 1분기 이후 편차가 이어지는 추세

- 콘텐츠서비스업의 '13년 3분기는 전년동기대비 4.0% 증가했으며 '11년 4분기 이후 다른 부문의 성장 등락 대비 증가 추세를 지속하고 있으며, 콘텐츠제작업의 '13년 3분기는 전년동기대비 5.0% 증가
 - 콘텐츠서비스업에서 '13년 3분기 온라인서비스업은 전년동기대비 3.1% 증가했으며 오프라인서비스업은 전년동기대비 4.9% 증가. '12년 1분기 이후 오프라인서비스의 경우 '13년 2분기를 제외하고 상대적으로 높은 성장세
 - ※ 온라인서비스업은 '11년 4분기 이후 전분기대비 등락기조를 보이고 있으며, 생산지수는 오프라인서비스업 대비 전반적으로 높은 수준. '13년 3분기 들어 오프라인서비스업이 온라인서비스업 대비 높은 수준 기록
 - 콘텐츠도매업은 '13년 3분기 전년동기대비 8.2% 감소했으며, 콘텐츠소매업은 '13년 3분기 전년동기대비 1.3% 감소
 - '13년 3분기는 신흥국가들의 거시경제 불확실성 등 대외요인에도 불구하고 비교적 안정적인 수출 유지와 함께 일부 민간 부문을 중심으로 소비 및 투자 증가로 국내경기 상승기조 지속. 또한 산업환경에 있어 전반적인 스마트화

로 모바일 네트워크 융합에 기반한 모바일게임, 스트리밍 영상 등 콘텐츠 제작 및 서비스 생산 확대. 향후 1) 글로벌 경기회복에 따른 유로지역의 완만한 경기 회복 여부 2) 국내 주요 교역국인 미국, 중국 등의 경기회복 및 상승 기조 유지 여부 3) 일본의 내수 및 투자 확대에 따른 경기회복 등 대외요인이 내수확대 등 국내 거시경제 등에 긍정적으로 영향을 미칠 경우 2013년 3분기 이후 경기의 완만한 상승 지속 전망. 이에 따라 수요측면에서 스마트 콘텐츠 등의 소비 증가는 대내외 경쟁력을 보유한 콘텐츠산업 분야 중심으로 생산 확대 유발 전망

※ 미국발 금융위기 이후 '09년 하반기에서 '11년 말까지의 경기 상승이 이어지면서 산업 전반에 온라인 및 모바일 등이 융합된 스마트 환경 확대로 콘텐츠 분야 역시 이러한 경향에 따라 공급 증대. 수요측면의 콘텐츠 소비경향은 직접구매 등 전통적 소유와 함께 스트리밍 등 실시간 사용 및 임대 등으로 다양화. '12년 이후 다양한 대내외 리스크가 있음에도 수요·공급 등 국내 거시경제의 완만한 상승이 전망됨에 따라 스마트 환경 등 공급측면의 인프라를 기반으로 경쟁력을 확보한 콘텐츠 분야를 중심으로 수요 증대 예상

- 콘텐츠제작업은 '11년 4분기 이후 전년동기대비 성장세를 보이다가 '12년 4분기부터 등락 기조로 전환되었으며 '13년 3분기는 증가
- 콘텐츠도매업은 '11년 4분기부터 '12년 3분기까지 등락기조를 보이다가 '12년 4분기 이후 전년동기대비 하락세이며 '13년 3분기는 전년동기대비 8.2% 감소했으며 전분기대비 2.7% 하락
- 콘텐츠소매업은 '11년 1분기부터의 전년동기대비 성장세가 '12년 2분기 이후 등락세. '13년 3분기는 전년동기대비 1.3% 감소했으며 전분기대비 1.6% 하락
- 콘텐츠임대업은 '11년 4분기부터의 전년동기대비 성장기조가 '12년 2분기 이후 감소세를 보이고 있으며, '13년 3분기는 전년동기대비 3.6% 감소했으며 전분기대비 6.9% 하락
- 콘텐츠서비스업은 '11년 4분기 이후 다른 부문 대비 비교적 높은 전년동기대비 성장기조를 보이고 있으며 '13년 3분기는 전년동기대비 4.0% 증가. '13년 3분기 오프라인서비스업은 전년동기대비 4.9% 증가했으며 전분기대비 28.3% 큰 폭 상승. 온라인서비스업은 전년동기대비 3.1% 증가했으나 전분기대비 1.5% 하락

〈표 I -2〉 '13년 1월~'13년 9월 콘텐츠산업 생산변동(월별)

업종별	2013년 1월	2013년 2월	2013년 3월	2013년 4월	2013년 5월	2013년 6월	2013년 7월	2013년 8월	2013년 9월
	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)	(전월대비) (전동월대비)
콘텐츠산업*	107.1 (-12.8%) (3.6%)	106.2 (-0.8%) (6.1%)	111.3 (4.8%) (0.4%)	101.9 (-8.5%) (-2.0%)	106.8 (4.9%) (-1.4%)	107.3 (0.4%) (-2.3%)	105.3 (-1.8%) (-5.6%)	111.6 (5.9%) (3.8%)	107.2 (-3.9%) (0.2%)
콘텐츠 제작업	116.5 (-23.5%) (6.0%)	122.1 (4.8%) (25.2%)	108.4 (-11.2%) (1.4%)	96.5 (-11.0%) (-3.9%)	107.6 (11.5%) (3.6%)	111.9 (3.9%) (-1.4%)	107.0 (-4.4%) (-5.2%)	130.6 (22.1%) (15.7%)	114.1 (-12.7%) (4.3%)
콘텐츠 도매업	97.5 (-19.2%) (-7.1%)	98.3 (0.8%) (-7.9%)	116.9 (19.0%) (-7.4%)	99.2 (-15.2%) (-4.0%)	97.4 (-1.8%) (-2.7%)	100.1 (2.8%) (-5.7%)	99.1 (-1.0%) (-10.7%)	96.2 (-2.9%) (-4.5%)	93.3 (-3.0%) (-9.4%)
콘텐츠 소매업	88.8 (-8.3%) (7.3%)	86.8 (-2.3%) (-0.3%)	119.7 (37.9%) (1.6%)	103.9 (-13.2%) (-9.8%)	105.1 (1.2%) (-7.9%)	99.8 (-5.0%) (-8.7%)	103.2 (3.4%) (-1.7%)	98.2 (-4.9%) (3.2%)	102.8 (4.7%) (-4.7%)
콘텐츠 임대업	106.1 (1.7%) (-3.3%)	103.7 (-2.3%) (-2.4%)	99.8 (-3.8%) (4.0%)	102.4 (2.6%) (4.9%)	111.7 (9.1%) (3.9%)	106.1 (-5.0%) (1.6%)	96.9 (-8.7%) (-6.7%)	94.8 (-2.2%) (-5.9%)	106.2 (12.0%) (1.7%)
콘텐츠 서비스업	126.4 (-9.8%) (15.3%)	120.1 (-5.0%) (16.4%)	111.5 (-7.1%) (4.2%)	107.4 (-3.7%) (4.0%)	112.2 (4.5%) (-3.1%)	118.5 (5.6%) (2.5%)	120.6 (1.8%) (-3.7%)	138.2 (14.7%) (7.8%)	119.8 (-13.4%) (8.5%)
오프라인 서비스업	129.5 (-3.4%) (9.2%)	129.9 (0.3%) (30.9%)	97.5 (-24.9%) (6.4%)	91.7 (-5.9%) (-0.9%)	102.3 (11.6%) (-6.4%)	112.0 (9.4%) (9.1%)	117.3 (4.7%) (-9.1%)	155.0 (32.2%) (11.0%)	120.4 (-22.3%) (14.2%)
온라인 서비스업	123.4 (-15.6%) (22.5%)	110.3 (-10.6%) (3.0%)	125.6 (13.8%) (2.6%)	123.1 (-2.0%) (8.0%)	122.1 (-0.8%) (-0.2%)	125.0 (2.4%) (-2.8%)	123.9 (-0.9%) (2.0%)	121.5 (-1.9%) (4.1%)	119.1 (-2.0%) (3.3%)
출판·영상·방송통신 및 정보서비스업*	101.8 (-27.1%) (2.9%)	102.3 (0.5%) (3.4%)	109.4 (6.9%) (2.0%)	103.4 (-5.5%) (2.0%)	106.4 (2.9%) (1.4%)	112.2 (5.5%) (-2.0%)	106.3 (-5.3%) (0.9%)	106.4 (0.1%) (1.7%)	111.8 (5.1%) (0.8%)
예술·스포츠 및 여가관련 서비스업**	86.9 (-14.9%) (4.6%)	86.5 (-0.5%) (-5.4%)	113.4 (31.1%) (-0.3%)	115.6 (1.9%) (0.3%)	122.6 (6.1%) (-0.4%)	124.8 (1.8%) (1.5%)	116.6 (-6.6%) (-2.9%)	126.4 (8.4%) (5.9%)	114.5 (-9.4%) (2.2%)
서비스업 생산지수	106.7 (-9.6%) (2.0%)	105.3 (-1.3%) (1.1%)	112.0 (6.4%) (1.2%)	110.6 (-1.3%) (2.9%)	112.9 (2.1%) (1.8%)	112.2 (-0.6%) (1.4%)	110.7 (-1.3%) (1.4%)	111.1 (0.4%) (2.4%)	110.9 (-0.2%) (0.4%)

* 출판·영상·방송통신 및 정보서비스업, 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업, 도·소매업, 부동산·임대업 등에서 콘텐츠산업에 포함되는 업종만 고려

** 통신업, 컴퓨터 프로그래밍·시스템통합 및 관리업, 정보서비스업 포함

*** 창작, 예술 및 여가관련 서비스업과 스포츠 및 오락관련 서비스업으로 구성

1) 콘텐츠 임대업은 만화 임대업 등을 의미

2) 오프라인 서비스업은 오락장 운영업, 영화 및 비디오물 상영업 등을 의미

- 월별 : 콘텐츠산업 생산은 '13년 1월 이후 '13년 3월의 전월대비 큰 폭 상승을 기록한 후 전반적으로 등락세. '13년 9월은 전월대비 3.9% 다소 큰 폭으로 하락한 107.2
 - 콘텐츠제작업은 '13년 1월부터 전월대비 전반적인 하락기조를 보이다가 '13년 5월 이후 등락세. '13년 9월은 전월대비 12.7% 다소 큰 폭으로 하락했으며 전년동월대비 4.3% 증가한 114.1
 - 콘텐츠도매업은 '13년 3월 들어 전월대비 19.0% 큰 폭으로 상승한 이후 하락세를 보이고 있으며 '13년 9월은 전월대비 3.0% 하락했으며 전년동월대비 9.4% 감소한 93.3
 - 콘텐츠소매업은 '13년 1월부터 전월대비 하락하다가 '13년 3월 이후 전월대비 등락기조. '13년 9월은 전월대비 4.7% 상승했으며 전년동월대비 4.7% 감소한 102.8
 - 콘텐츠임대업은 '13년 1월 이후 '13년 5월을 제외하고 전월대비 전반적인 하락세이며. '13년 9월은 전월대비 12.0% 다소 큰 폭으로 상승했으며 전년동월대비 1.7% 증가한 106.2
 - 콘텐츠서비스업은 '13년 1월 이후 하락세에서 '13년 5월부터 상승세. '13년 9월은 전월대비 13.4% 다소 큰 폭으로 하락했으며 전년동월대비 8.5% 증가한 119.8. '13년 9월 오프라인서비스업은 전월대비 22.3% 큰 폭으로 하락했으며, 온라인서비스업은 전월대비 2.0% 하락

□ 2013년 4분기 이후 생산변화 전망

- '10년 분기별 서비스산업 생산은 전분기대비 등락기조이며 '11년 1분기부터의 상승세가 '12년 1분기 이후 등락세, '10년 1분기 이후 전년동기대비 증가세 지속. 즉, '13년 3분기는 지난 '12년 1분기부터의 유럽재정위기와 엔저 등 대외 거시 불안요인 상존에 따른 수출경쟁력 하락 우려에도 경쟁력 있는 분야를 중심으로 수출 증가세 유지 및 다소 제한적이지만 민간소비 증대 등으로 국내 경기 완만한 상승기조 지속. 다만 공급에 비해 수요의 더딘 회복이 예상됨에 따라 대내외 경쟁력을 확보한 수출 대기업 등을 제외하고, 중소기업 및 내수

지향 기업들의 성장은 제한적. 이중에서 콘텐츠산업의 경우 스마트화 등 국내외 수요환경 변화가 관련 콘텐츠 수요를 견인해 스마트콘텐츠의 대내외 경쟁력을 확보한 기업들의 공급 증대 및 생산 확대

- 2013년 3분기 이후 미국, 중국 등 국내 주요 교역국들 뿐 아니라 세계경제의 완만한 경기상승으로 전반적인 수요 증대가 예상되고 있으며, 국내의 경우 완성도와 경쟁력을 확보한 스마트콘텐츠 중심으로 공급 확대 전망. 이에 따라 1) 중국 등 신흥국가들의 경기하락 2) 미국의 재정축소 3) 일본 엔저 영향 등 대외 요인과 함께 물가, 환율 등 국내 거시부문들을 고려해 창조경제와 유기적이며 최적화된 콘텐츠산업 정책 구축 및 방안 실시 필요

- 생산자물가지수는 '12년 7월 이후 등락과 함께 전반적으로 하락기조이며 이는 각 경제주체내 공급자인 기업들의 대내외 경쟁력 확보에 긍정적

※ '12년 7월 이후 생산자물가지수는 일부 등락세이며 '13년 2월 이후 하락기조에서 '13년 6월 들어 등락세로 전환되었으며 '13년 9월 생산자물가지수는 105.67로 전월대비 0.14p 하락했으며 전년 동월대비 1.95p 하락

〈표 I -3〉 '12년 7월~'13년 9월 생산자물가지수 추이

구분	2012년						2013년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
지수	106.58	107.24	107.62	106.78	106.05	105.78	105.95	106.68	106.26	105.92	105.56	105.54	105.52	105.81	105.67

출처 : 통계청(2013), '12년 7월~'13년 9월 생산자물가지수

- 콘텐츠산업 생산 중 '10년은 각 분기별로 전년동기대비 증가기조이며 '11년 1분기에서 4분기까지 전년동기대비 2.6%, 3.8%, 4.9%, 8.5% 증가. '12년 1분기 이후 전년동기대비 증가폭은 다소 감소했음에도 성장세 유지. '13년 3분기는 '13년 2분기에 이어 감소세이며 전년동기대비 0.6% 감소

※ '11년 4분기부터 '12년 1분기를 제외하고 전분기대비 상승세 지속. '13년 1분기 및 2분기는 전분기 대비 하락했으나 '13년 3분기는 전분기대비 2.6% 상승으로 전환되었으며 108.1 기록

- 미국발 금융위기 등 대외요인에 따른 '09년 국내 경기가 저점을 기록한 후 상승세가 이어졌으나, '11년 상반기의 유럽재정위기 등 대외리스크가 국내 경기 상승에 부정적 영향. 콘텐츠산업은 대내외 불안요인에도 불구하고 수

요·공급 환경의 스마트화 진전으로 지속적인 양적성장 확보. 향후 국가별 및 권역별 대외 리스크가 상존하고 있지만 미국, 중국, EU, 일본 등 세계 주요국가의 완만한 경기 상승과 함께 국내경기의 동조화 가능성이 높을 전망이다. 이에 따라 공급적 측면에서 전반적인 산업생산의 증가에 따른 콘텐츠산업 생산 확대 전망. 특히 수요적 측면에서 내수시장의 전반적인 위축 등 불안요소가 있는 상황에서 스마트 인프라의 지속 구축은 소비패러다임 변화로 콘텐츠 수요 확대를 견인해 대내외 경쟁력을 보유한 콘텐츠들의 고성장 예상

- ※ '11년 1분기에서 '11년 4분기까지의 전년동기대비 경제성장률은 4.3%, 3.5%, 3.6%, 3.4%로 '09년 4분기 이후 성장세가 이어지고 있으나 다소 주춤. '12년은 각 분기별로 '상고하저' 경향을 보이고 있으며 '12년 1분기의 전년동기대비 경제성장률은 2.8%이며, '12년 2분기는 2.4%, '12년 3분기는 1.6%, '12년 4분기는 1.5% 기록. '13년 1분기는 1.5%를 기록했으며 '13년 2분기는 2.3%이며 '13년 3분기는 3.3%로 상승세. 이는 대외 리스크의 일부 해소에 따른 수출 및 소비 증가에 기인
- ※ 경기 동행지수는 '10년 1월 이후 상승기조이며 '13년 9월은 115.1으로 전월대비 0.2p 상승했으며 전년동월대비 5.0p 증가
- ※ 경기 선행지수는 '10년 1월부터의 상승세이며 '13년 9월은 115.0로 전월대비 0.3p 상승했으며 전년동월대비 7.0p 증가
- ※ 소비자 심리지수 : 115(10.1) → 113(10.2) → 112(10.3) → 112(10.4) → 112(10.5) → 114(10.6) → 114(10.7) → 112(10.8) → 111(10.9) → 110(10.10) → 113(10.11) → 112(10.12) → 111(11.1) → 109(11.2) → 100(11.3) → 102(11.4) → 105(11.5) → 103(11.6) → 103(11.7) → 99(11.8) → 99(11.9) → 101(11.10) → 105(11.11) → 100(11.12) → 98(12.01) → 102(12.02) → 102(12.03) → 106(12.04) → 106(12.05) → 101(12.06) → 100(12.07) → 101(12.08) → 99(12.09) → 100(12.10) → 100(12.11) → 99(12.12) → 102(13.01) → 102(13.02) → 104(13.03) → 102(13.04) → 104(13.05) → 105(13.06) → 105(13.07) → 105(13.08) → 102(13.09)
- ※ 교양·오락·문화비 소비지출전망지수 : 94(10.1) → 96(10.2) → 95(10.3) → 95(10.4) → 97(10.5) → 97(10.6) → 96(10.7) → 97(10.8) → 98(10.9) → 97(10.10) → 98(10.11) → 96(10.12) → 98(11.1) → 96(11.2) → 93(11.3) → 94(11.4) → 95(11.5) → 94(11.6) → 94(11.7) → 94(11.8) → 94(11.9) → 92(11.10) → 95(11.11) → 92(11.12) → 90(12.01) → 94(12.02) → 94(12.03) → 95(12.04) → 94(12.05) → 93(12.06) → 92(12.07) → 92(12.08) → 90(12.09) → 91(12.10) → 91(12.11) → 91(12.12) → 89(13.01) → 86(13.02) → 87(13.03) → 87(13.04) → 88(13.05) → 88(13.06) → 89(13.07) → 90(13.08) → 89(13.09)

1.2. 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변화 추이⁴⁾

□ 2013년 3분기 매출액 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사의 '13년 3분기 매출액은 5조 3,449억 원으로 전년동기대비 7.4% 증가, 전분기대비 0.6% 하락
- '13년 3분기 콘텐츠산업 상장사 매출액은 2분기에 이어 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 증가
 - ※ 지식정보(19.8%), 영화(14.7%), 음악(17.0%) 등 3개 분야는 '13년 3분기 매출액의 경우 전체 상장사 성장률 대비 전년동기대비 높은 수준을 기록
 - ※ 게임(5.8%), 방송(3.5%), 광고(6.6%) 등 3개 부문의 '13년 3분기 매출액은 전체 콘텐츠산업 상장사 매출액 대비 다소 낮은 전년동기대비 증가율
 - ※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 4.2% 감소, 3.4% 감소
 - ※ '13년 3분기 전체 매출액 대비 비중에서 게임(13.0%), 지식정보(18.2%), 방송(32.1%), 광고(14.1%) 등 상위 4개 분야⁵⁾는 77.4%(77.0%)⁶⁾로 전년동기대비 0.4%p 증가
 - ※ 지식정보, 영화, 음악 등 3개 분야의 '13년 3분기 매출액 비중은 2분기에 이어 전년동기대비 증가, 게임, 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터 등 5개 분야의 '13년 3분기 매출액 비중은 전년동기대비 다소 감소
- 콘텐츠산업 상장사 전체 매출액은 '10년 1분기 이후 '12년 1분기의 전분기대비 다소 큰 폭의 하락을 제외하고 상승세가 '12년 3분기까지 이어졌으며, '12년 4분기부터 등락 기조
- 지식정보, 출판, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터 등 5개 분야의 '13년 3분기 매출액은 전분기대비 0.1% 상승, 5.1% 상승, 38.3% 상승, 20.9% 상승, 12.5% 상승
- 게임, 방송, 광고 등 3개 분야는 '13년 3분기 매출액의 경우 전분기대비 8.2% 하락, 4.6% 하락, 8.6% 하락

4) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 85개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(7), 음악(10), 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

5) 2012년 1분기까지 매출액 비중 상위분야가 출판이었으나, 2012년 2분기부터 광고로 대체

6) 2012년 3분기 비중

〈표 I -4〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

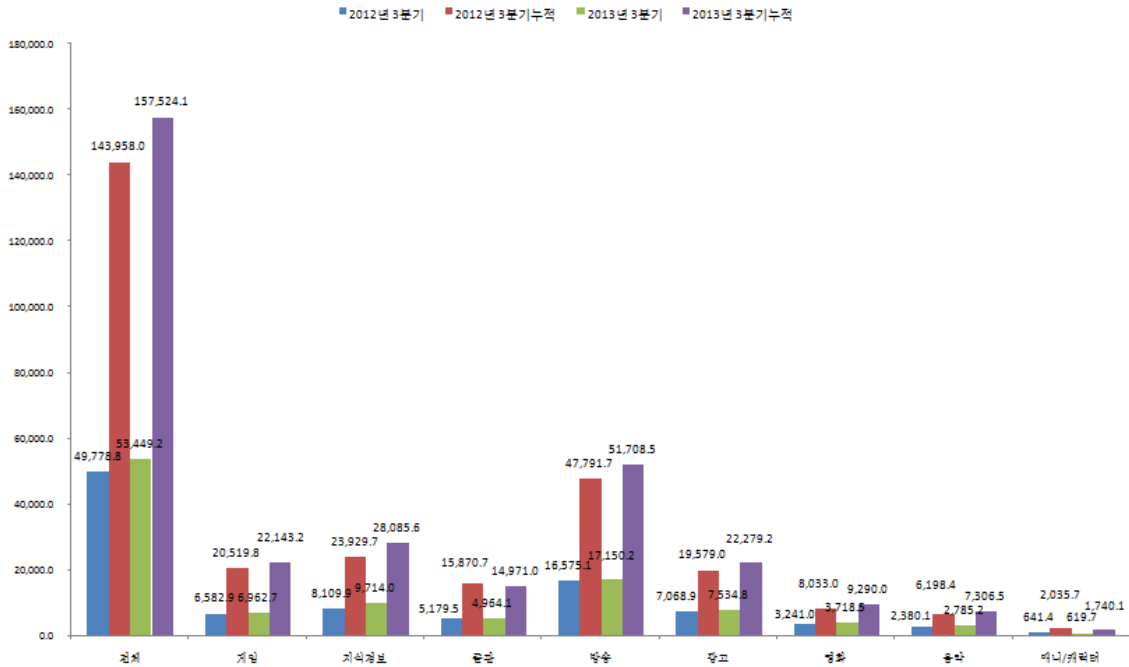
(단위 : 억 원)

구분	2012년			2013년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	6,582.9	6,562.5	27,082.3	7,595.2	7,585.3	6,962.7	22,143.2	5.8%
	(-0.4%)	(-0.3%)	(0.4%)	(15.7%)	(-0.1%)	(-8.2%)	(7.9%)	
지식 정보	8,109.9	14,524.7	38,454.4	8,668.7	9,702.9	9,714.0	28,085.6	19.8%
	(-1.4%)	(79.1%)	(7.6%)	(-40.3%)	(11.9%)	(0.1%)	(17.4%)	
출판	5,179.5	5,320.5	21,191.2	5,282.6	4,724.3	4,964.1	14,971.0	-4.2%
	(2.0%)	(2.7%)	(-3.1%)	(-0.7%)	(-10.6%)	(5.1%)	(-5.7%)	
방송	16,575.1	18,646.0	66,437.7	16,585.8	17,972.5	17,150.2	51,708.5	3.5%
	(-2.0%)	(12.5%)	(14.3%)	(-11.0%)	(8.4%)	(-4.6%)	(8.2%)	
광고	7,068.9	8,727.1	28,306.1	6,503.6	8,240.8	7,534.8	22,279.2	6.6%
	(-4.7%)	(23.5%)	(28.5%)	(-25.5%)	(26.7%)	(-8.6%)	(13.8%)	
영화	3,241.0	3,072.5	11,105.5	2,882.0	2,689.5	3,718.5	9,290.0	14.7%
	(47.1%)	(-5.2%)	(23.5%)	(-6.2%)	(-6.7%)	(38.3%)	(15.6%)	
음악	2,380.1	2,559.3	8,771.6	2,217.1	2,304.2	2,785.2	7,306.5	17.0%
	(22.6%)	(7.5%)	(21.6%)	(-13.4%)	(3.9%)	(20.9%)	(17.9%)	
애니메이션/ 캐릭터	641.4	689.7	2,725.4	569.7	550.7	619.7	1,740.1	-3.4%
	(-19.2%)	(7.5%)	(-7.4%)	(-17.4%)	(-3.3%)	(12.5%)	(-14.5%)	
합계	49,778.8	60,102.3	204,074.2	50,304.7	53,770.2	53,449.2	157,524.1	7.4%
	(1.2%)	(20.7%)	(11.0%)	(-16.3%)	(6.9%)	(-0.6%)	(9.4%)	

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용, NHN엔터테인먼트는 '13년 8월에 NHN에서 회사분할로 '13년 2분기까지는 NHN 전체 매출액 중 게임부문 매출액을 적용했으며 '13년 3분기는 회사분할에 따른 실적보고서상 매출액 적용
- 2) 지식정보 중 '네이버'는 '13년 8월 회사분할로 '13년 2분기까지 NHN 매출액 중 게임부문 매출액을 제외한 매출액을 적용했으며 '13년 3분기는 실적보고서상 매출액 적용. '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. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드도봉강북방송'과 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석에서 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 영화부문 매출액을 적용. '키이스트'는 방송부문 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. '예당미디어'는 '13년 10월 상장폐지되어 분석에서 제외
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터테인먼트'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

〈그림 I -1〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

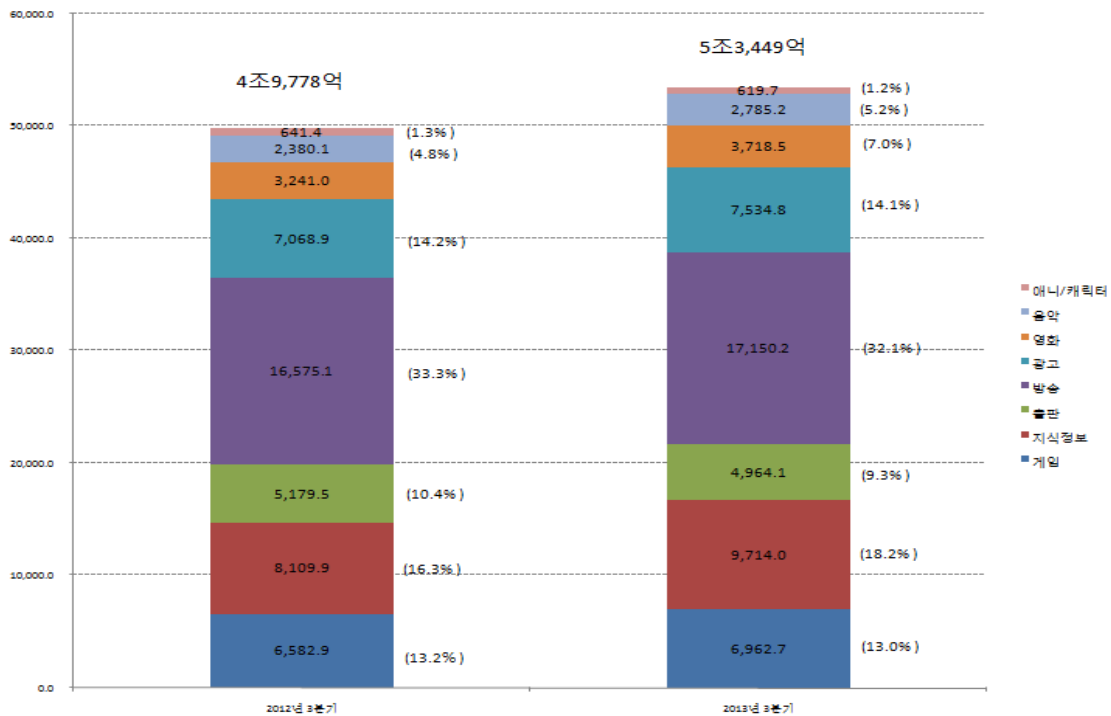
(단위 : 억 원)



* NHN은 게임부문(NHN엔터테인먼트) 및 지식정보부문(네이버)으로 분사해 별도 적용

〈그림 I -2〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 매출액

(단위 : 억 원)



* NHN은 게임부문(NHN엔터테인먼트) 및 지식정보부문(네이버)으로 분사해 별도 적용

- 게임산업의 '13년 3분기 매출액은 6,962억 원으로 전년동기대비 5.8% 증가했으며 전분기대비 8.2% 하락
 - '10년의 매출액은 분기별 전분기대비 등락기조를 보이고 있으며 '11년 1분기 이후에도 전반적으로 유사한 경향이 이어지는 가운데 '13년 3분기는 전분기대비 하락
 - ※ '09년의 미국발 금융위기 이후 '10년 1분기에서 '11년 상반기까지 경기상승세를 보였으나 '11년 하반기의 유럽재정위기 등 대외 요인에 따라 국내 경기 상승에 부정적, '12년 하반기 이후 미국 등 선진국 중심의 경기회복 기조에 따라 거시적인 측면에서 게임산업 기업들의 실적 호조에 긍정적인 전망. 다만, 1) 해외 온라인 게임의 국내 시장의 점유율 확대 2) 경쟁력을 보유한 국내 온라인 대작게임 지속 개발·출시, 가시적인 해외시장 다변화 및 수출 증대 3) 스마트 환경으로의 급변으로 게임 이용자들의 급변하는 수요 변화 등은 미시적인 측면에서 게임산업 기업들의 실적 호조 및 하락에 직접적 영향 예상
 - ※ 온라인게임은 이용자 측면에서 접근성 및 투입비용 대비 효율적이기에 경기 상승 및 하락에 의한 매출감소는 다소 낮은 상황. 특히 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자가 높은 가운데 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며 2분기는 야외활동 확대에 따른 계절적 비수기. 모바일 게임은 이용 모바일 플랫폼 기반의 편의성 및 접근성이 높아 기존 청소년 뿐 아니라 여성 및 중장년층 등으로 이용자 확대
 - 대형업체⁷⁾들은 '11년 1분기 이후 업체간의 성장 편차가 발생하고 있는 가운데 게임산업 상장사가 전체 실적 증가를 견인. '13년 3분기는 업체간 전년동기대비 성장 및 감소가 뚜렷이 나타나고 있으며 이는 업체별 경쟁력을 보유하고 있는 온라인게임 및 다수 모바일게임 론칭에 따른 실적의 영향에 기인
 - 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 전년동기대비 매출액 증가세가 '11년 4분기 이후 감소기조로 전환되었으나 '12년 3분기 이후 전년동기대비 증가세 유지. '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 4.2% 증가
 - ※ 엔씨소프트는 자체개발한 대형 온라인게임인 블레이드앤소울의 '12년 2분기 론칭 이후 '13년 3분기말 현재 점유율은 4.31%로 2분기말 4.81% 대비 소폭 하락. 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 '12년 3분기 22.83%, '12년 4분기 점유율 18.57%, '13년 1분기 14.6%, '13년 2분기 '13.5%, '13년 3분기 12.5%로 국내시장점유율 하락 기조 지속. '13년 이후 매출액 증가세 여부는 1) 해외 온라인게임 대비 경쟁력 확보에 따른 온라인 게임 내수 시장 점유율 증대 2) 신작 온라인게임의 해외 시장 서비스 확대 등이 주요 요인

7) 대형업체 : 연간 매출액이 800억 원 이상으로 정의하고 총 6개 업체 (NHN엔터테인먼트, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M 게임부문, 액토즈소프트)

- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 기존 퍼블리싱 게임의 중국 등 아시아권 시장을 중심으로 실적 선전이 이어졌으나 '12년 4분기 이후 수출액 감소로 전년동기대비 매출액 감소세 지속. '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 44.7% 감소했으며 이는 수출 감소에 기인
 - ※ 네오위즈게임즈의 매출액은 해외수출의 증가세에 따라 '12년 2분기까지의 급증세를 기록했으며 3분기 이후 감소 기조로 전환. '12년 4분기 이후 수출액은 '13년 2분기를 제외하고 전반적인 감소세이며 '13년 3분기는 전년동기대비 46.8% 감소. 이런 가운데도 중국에서 서비스하고 있는 '크로스파이어'는 '12년 9월 현재 동시 접속자수가 400만 명을 기록하는 등 '13년 3분기 들어서도 중국 온라인게임의 실적, 'S4리그' 등 기존 게임과 함께 '디젤', '13년 신작인 '청풍명월', '레전드오브소울즈', '레이더즈' 등을 통해 일본, 인도네시아 등 해외시장 증대 및 모바일 게임 등으로 영역 확대 모색
- 위메이드엔터테인먼트는 매출액 성장의 경우 '11년 1분기 이후 등락세였으나 '12년 4분기부터 증가기조를 보이는 가운데 '13년 3분기는 전년동기대비 93.9% 큰 폭 증가
 - ※ 위메이드엔터테인먼트는 신작 온라인게임 및 모바일게임 등의 지속적인 개발 및 론칭을 통해 내수 및 해외시장 다각화
- 액토즈소프트는 매출액의 경우 '10년 1분기 이후 '11년 3분기 등을 제외하고 감소기조였으나 '12년 4분기 이후 증가세로 전환되었으며 '13년 3분기는 전년동기대비 121.4% 큰 폭 증가
- 국내 대형업체들은 해외 온라인게임의 내수시장 점유율 확대에 따라 내수시장 확보 및 해외시장 다변화에 능동적 대처를 위해 인수합병 증대가 전망되며, 향후 일부 대형업체에 편향된 산업구조 변화 유도 및 이를 통한 게임업체간 수평성·다양성 달성 등 산업생태계 정착을 위한 다양한 대안 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기 이후 국내외 게임이용자 등의 다양한 수요에 소구한 흥행작들을 보유한 업체들을 중심으로 성장 기조. '13년 들어 소비패턴의 스마트화에 따른 SNS 등 모바일 플랫폼에 기반한 모바일게임의 폭발적인 공급 증대는 흥행작 부재 및 자금력이 부족한 업체들 중심의 실적 악화 증대
- 향후 일부 신흥국가들의 경기정체 등에도 미국 등 선진국 중심의 경기상승이

예상됨에 따라 게임 해외수출과 함께 내수시장에 긍정적 영향 전망. 특히 대
내외적으로 폭발적인 모바일게임 공급의 지속이 예상되는 가운데 완성도 높
은 흥행된 국내 모바일 게임들의 해외시장 확대 및 실적 증대 전망

※ 컴투스 자체 개발 및 론칭한 모바일게임의 지속적인 공급에도 불구하고 '13년 3분기 매출액
의 경우 전년동기대비 28.1% 감소 및 수출액은 전년동기대비 18.9% 감소했으며 이는 내수 매출
위축에 기인

※ 게임빌은 '13년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 26.4% 증가했으며, 수출액은 전년동기대비
190.6% 큰 폭 증가

● 지식정보산업의 '13년 3분기 매출액은 9,714억 원으로 전년동기대비 19.8% 성
장했으며 전분기대비 0.1% 상승

- 지식정보산업의 매출액은 '10년 1분기 이후 전년동기대비 성장세와 함께 '13
년 1분기부터 전년동기대비 두자리수 성장기조 지속

- 네이버는 지식정보 상장사 전체 매출액의 60% 이상 비중을 점유하고 있으며
'13년 3분기는 전년동기대비 31.9% 증가, 전분기대비 1.5% 상승

※ 네이버는 내수시장에서 유선인터넷 분야의 검색광고 등 강점과 역량을 통해 높은 점유율을
지속하고 있으며 신규 사업모델인 모바일 플랫폼 기반의 메신저 등을 통해 일본 등 해외시
장 개발과 대내외 경쟁력 확보로 지속가능 성장동력 추진

- 다음커뮤니케이션의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 18.5% 증가했으며
전분기대비 2.1% 하락. SK커뮤니케이션즈의 '13년 3분기 매출액은 전년동
기대비 35.5% 감소했으며 전분기대비 11.1% 하락. KTH는 전년동기대비
17.0% 증가했으며 전분기대비 1.6% 상승

※ 다음커뮤니케이션은 '13년 3분기에 매출액 비중의 경우 검색광고 50.0%(50.3%)⁸⁾, 디스플레
이광고 42.2%(42.0%), 게임 6.6%(6.6%), 거래형서비스 1.1%(1.0%) 등으로 구성. '13년 3분기
에 전분기대비 검색광고 비중 하락 디스플레이광고 비중 증가로 '13년 2분기 이후 지속. 다
음커뮤니케이션은 유무선인터넷 통합 스마트콘텐츠 수요확대로 이를 적용한 커뮤니티, 이
메일, 뉴스 및 N스크린, 게임, 로컬광고 분야 등을 중심으로 서비스 확대. 향후 국내외 경기
회복세는 스마트콘텐츠 수요 증대로 이어지면서 매출액 성장 전망

※ SK커뮤니케이션즈는 커뮤니티서비스인 싸이월드의 경우 '13년 3분기 말 현재 누적가입자수
가 2,600만명으로 '12년 4분기 이후 정체이며, 순이용자수는 1,000만명으로 '12년 2분기말

8) 괄호는 2013년 상반기 매출액 비중

이후 감소기조 지속. 네이트온의 시장 점유율은 70.9%(72.1%)⁹⁾로 국내 메신저서비스 1위이나 '11년 2분기 이후 점유율 하락 기조. 13년 3분기누적 매출액 비중은 광고(디스플레이, 검색) 73.7%(75.6%)¹⁰⁾, 콘텐츠 외 기타 26.3%(24.4%)로 '13년 1분기 이후 콘텐츠 매출 비중 지속 상승. 싸이월드 등 기존 수익모델 기반의 가시적인 성과도출이 관건인 가운데 향후 스마트기기 연동의 모바일 서비스를 통한 이용자 확대 여부가 실적 영향 예상

※ KTH는 현재 IPTV 기반의 1) N-Screen 서비스 2) T-커머스 3) B2B 전자상거래 등을 중심으로 매출 확대 모색. 향후 모바일 인터넷 등 스마트 역량 확보를 통해 온라인, 모바일게임 론칭 등 콘텐츠 기반의 서비스 역량 보유여부가 실적 호조 관건. '13년 3분기누적 매출액 비중은 인터넷 및 모바일서비스 0.7%, 콘텐츠 유통 10.3%, 플랫폼 12.6%, T커머스 0.8%

- 크레듀의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 21.9% 증가했으며 전분기대비 6.2% 상승. YBM시사닷컴, 메가스터디의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 12.3% 감소, 10.6% 감소했으며 전분기대비 12.1% 상승, 6.0% 상승

※ 메가스터디는 초중고교생 및 일반 성인 등을 대상으로 한 온라인 교육서비스가 수익 창출의 주요 경로. 전반적인 국내 교육시장의 특성으로 온라인 교육서비스는 경기변동 충격에 비탄력적. '13년 3분기누적 매출액 비중은 초중고교생 대상의 경우 약 65.3%이며, 일반 성인 부분 비중은 약 27.6%. 향후 기존 온라인 기반의 초중고교생 시장과 함께 스마트기기를 활용한 성인 등 신규 수요계층 개발 등 스마트 교육시장 진출 및 투자 증대

- 골프존의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 25.2% 증가했으며 전분기대비 9.3% 하락

● 출판산업의 '13년 3분기 매출액은 4,964억 원으로 전년동기대비 4.2% 감소했으며, 전분기대비 5.1% 상승

- '10년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 하락세였으나 '11년 1분기 이후 전년동기대비 매출액 등락기조이며 '13년 3분기는 전분기대비 상승

- 대교는 학습지 및 교육서비스 관련 출판 선두업체이며 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 0.4% 감소했으며 전분기대비 0.7% 상승. 웅진씽크빅의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 8.3% 감소했으며 '12년 1분기를 제외하고 '11년 4분기부터 전년동기대비 감소세

※ 대교는 학습지 판매가 주요 매출 및 수익원이며 '13년 3분기누적 매출액 중 국내 교육서비스

9) 괄호는 2013년 상반기 시장점유율

10) 괄호는 2013년 상반기 매출액 비중

및 출판사업의 비중은 91.1%로 '13년 상반기 비중(90.2%) 대비 0.9%p 증가, 해외 교육사업 매출 비중은 1.9%로 '13년 상반기 매출액 비중 대비 동일 수준. 향후 스마트기기 기반의 '스마트러닝' 및 '자기주도학습' 등 시장 및 수요 트렌드에 부응하는 신규 사업 추진 및 온라인 서적 등 콘텐츠 개발과 함께 미디어사업, 교육컨설팅, 해외교육사업 등 사업 영역 확대 모색

- 삼성출판사는 출판물 제작업체이며 '13년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 8.1% 감소했으며 전분기대비 5.6% 상승

※ 삼성출판사는 유통 경쟁력은 전속대리점을 통한 오프라인유통이며 이를 기반으로 온라인 유통인 홈쇼핑, 인터넷서점, 자사쇼핑몰 등으로 유아동 및 여성취미실용도서 콘텐츠개발 역량 확대 모색. 향후 스마트 환경의 성숙 여부에 따라 e-book 등 디지털콘텐츠 시장 진입 예상. 13년 3분기누적 매출액 중 출판물 비중은 26.3%이며 온라인교육 비중은 12.0%

- 예스24는 도서유통업체이며 '13년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 3.6% 감소했으며 전분기대비 20.4% 상승

※ 예스24는 온라인 도서 유통분야 전체에서 40% 이상 시장점유율을 '12년 1분기 이후 지속. 스마트 환경에 부합한 e-book, e-learning, 북러닝 등 디지털콘텐츠 개발 및 판매를 통해 신성장동력 역량 확보 추진. 향후 인수합병 등으로 티켓, 엔터테인먼트 분야 신규 투자 증대와 함께 디지털판매플랫폼 구축. '13년 3분기누적 매출액 비중은 상품매출 96.6%(96.4%)¹¹⁾, 수수료매출 1.1%(1.1%), 광고매출 1.8%(1.9%), 기타매출 0.6%(0.6%) 등

- 출판 분야 상장사의 '13년 3분기 매출액은 전분기대비 5.1% 상승했으며, 능률교육, 예림당, 이퓨처 등 3개 업체는 전분기대비 37.8% 상승, 102.8% 상승, 2.2% 상승

※ 능률교육은 초중고 및 성인 등 전 연령층 대상 영어교육전문 출판사로 향후 신성장 역량 확보를 위해 스마트러닝, 법인교육 등으로 영역 확대 전망. '13년 3분기누적 매출액 중 영어 학습교재 등 제품 매출의 경우 전년동기대비 15.4% 증가했으나 서비스 매출은 전년동기대비 23.3% 감소. 주요 제품 및 서비스 매출액 비중은 출판사업 73.3%(73.8%)¹²⁾, 이러닝 등 서비스사업 26.7%(26.2%) 등

● 방송산업의 '13년 3분기 매출액은 약 1조 7,150억 원으로 전년동기대비 3.5% 증가했으며, 전분기대비 4.6% 하락

- SBS는 민영지상파 방송사로 '13년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 21.5%

11) 괄호는 2013년 상반기 매출액 비중

12) 괄호는 2013년 상반기 매출액 비중

감소했으며 전분기대비 11.0% 하락. SBS콘텐츠허브의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 4.3% 감소했으나 전분기대비 19.3% 하락. CJ E&M 방송부문의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 0.7% 감소했으며 전분기대비 6.9% 하락

※ SBS 등 민영지상파 방송사는 기업광고 등이 주요 수익원으로 계절 및 경기 등의 요인에 민감. '12년 1분기의 유럽재정위기 등 대외충격이 국내 경기 회복에 다소 부정적인 영향을 미치면서 각 방송사별 실적 성장 및 감소 발생. 종합유선방송사업은 광고수익과 함께 고정수익원인 월정액 시청료 등으로 경기 변화에 따른 민감도는 다소 낮은 상황. 이중 종합편성채널은 일부 채널의 시청률 상승이 있으나 당초 예상보다 전반적인 시장점유율 상승에 다소 부정적. 향후 종합유선방송은 디지털화 및 UHD 방송송출의 진전과 함께 가입자 확보 증가여부가 실적 호조의 관건

- 방송영상독립제작사 중 삼화네트웍스의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 1,013.0% 증가했으나 전분기대비 13.4% 하락. 팬엔터테인먼트의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 60.5% 감소했으며 전분기대비 63.7% 하락. 초록뚰미디어의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 77.0% 감소했으며 전분기대비 88.5% 하락

※ 삼화네트웍스는 '12년에 종합편성채널인 TV조선에 '아버지가 미안하다'와 JTBC에 '무자식 상팔자' 등을 제작 및 공급했으며, '13년 들어 MBC '구가의 서', SBS '결혼의 여신' 등을 제작. 향후 OSMU 강화를 위해 기존 드라마 콘텐츠와 함께 테마파크, 캐릭터개발 및 라이선싱 등 사업다각화를 통한 매출증대 모색

※ 팬엔터테인먼트는 '11년에 SBS '짝패', '불굴의 며느리', SBS '내게 거짓말을 해봐' 등 드라마 콘텐츠 제작. '12년에 KBS '적도의 남자', '각시탈', MBN '사랑도 돈이 되나요', MBC '해를 품은 달', SBS '내사랑 나비부인' 등의 제작 역량을 바탕으로 '13년 들어 MBC '백년의 유산', SBS '열애' 등 콘텐츠 지속 제작. 향후 종합편성채널, IPTV 등 매체들의 다양한 콘텐츠 수요 확대에 따라 기존 드라마와 함께 교양 등 사업 영역 확대

- 키이스트의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 2.7% 감소했으며, 전분기대비 13.9% 상승

※ 키이스트의 '13년 3분기누적 매출액 중 내수와 수출 비중은 각각 약 27.0%¹³⁾, 73.0%로 '13년 1분기 이후 수출 비중 하락세

- 방송채널사용사업자 중 CJ 오쇼핑의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 7.3% 증가했으며 전분기대비 1.0% 하락. GS 홈쇼핑은 '13년 3분기 매출액

13) 2013년 3분기 연결재무제표 매출액 기준

의 경우 전년동기대비 0.1% 감소했으며 전분기대비 8.8% 하락. CJ헬로비전의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 38.3% 증가했으며 전분기대비 5.0% 상승
 ※ CJ 오쇼핑의 매출액은 시계열적 측면을 고려할 때 '09년 1분기에서 '12년 1분기까지 2분기 및 4분기가 전분기대비 상승. '12년 2분기 이후 전분기대비 상승세가 이어지다가 '13년 1분기부터 등락을 보이고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 하락

● 광고산업의 '13년 3분기 매출액은 약 7,534억 원으로 전년동기대비 6.6% 증가했으며 전분기대비 8.6% 하락

- 광고는 선진국 중심의 경기회복과 함께 1) 일부 제조 대기업의 수출증대 지속 2) IPTV, 스마트TV, 종합편성채널 등 다매체로 국내외 광고수요 증가 등에 따라 매출액 성장이 예상되나, 대기업 계열 대형 광고대행사 편중의 광고 시장의 구조

- 제일기획의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 6.4% 증가했으며, 오리콤은 전년동기대비 0.1% 증가, G2R의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 11.8% 증가, 휘닉스컴은 '13년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 12.1% 감소

※ 제일기획은 '13년 3분기누적 매출액에서 본사 및 연결대상 종속회사 비중이 33.0%(매체 8.2%, 광고물제작 등 24.8%) 및 67.0%로 높은 해외 비중을 나타내고 있으며 이는 대내외 경쟁력을 확보한 일부 국내 제조 대기업 제품들의 수출 등 해외실적 확대에 기인

- '10년과 함께 '11년의 경기상승세로(GDP 성장률 전기대비 '11년 1분기 1.3%, 2분기 0.8%, 3분기 0.8%, 4분기 0.4%) 일부 제조 대기업 중심의 해외수출 증가로 광고 매출액이 성장했으며, '12년 1분기에서 '12년 4분기까지 국내 경기 하락세의(12년 1분기 0.8%, '12년 2분기 0.3%, '12년 3분기 0.0%, '12년 4분기 0.3%) 영향과 '13년 2분기의 비교적 높은 전분기대비 상승으로 '13년 3분기는 다소 하락했으며 전분기대비 8.6% 하락

※ '13년 3분기 제일기획, G2R, 휘닉스컴의 매출액은 전분기대비 9.4% 하락, 4.7% 하락, 46.9% 하락했으며 오리콤의 '13년 3분기 매출액은 전분기대비 11.2% 상승

※ 광고시장은 국내외 경기 상승 및 하락 등 거시적 측면과 신상품 출시시기 등 기업들의 국내외 마케팅비용 지출 증감 등 미시적 측면을 고려할 경우 전통적 비·성수기를 구분할 수 있으며, 이중 여름 상품출시 및 연말시즌 신상품 출시 등 국내외 판매가 집중되는 2분기와 4분기가 전통적 성수기

- 영화산업의 '13년 3분기 매출액은 약 3,718억 원으로 전년동기대비 14.7% 증가했으며, 전분기대비 38.3% 큰 폭 상승
 - CJ CGV는 '13년 1분기 이후 경기회복 기조와 함께 스토리 및 완성도를 확보한 한국영화 흥행작 출현과 함께 해외 블록버스터 영화 개봉 및 선전에 따라 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 17.5% 증가했으며 전분기대비 38.2% 큰 폭 상승
 - ※ CJ CGV의 멀티플렉스 시장점유율은 '13년 3분기누적 45.6%로, '13년 상반기 점유율 45.5%, '13년 1분기 점유율 44.4%, '12년 전체 점유율 43.2%, '11년 전체 점유율 42.5% 대비 상승 기조. '09년 이후 멀티플렉스 시장지배력 지속('09년 점유율 37.7%), '13년 3분기누적 매출액 중 티켓매출 비중이 65.5%¹⁴⁾로 '13년 상반기 대비 약간 하락
 - CJ E&M 영화부문의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 45.2% 증가했으며 전분기대비 87.1% 큰 폭 상승
 - ※ CJ E&M 영화부문의 '13년 3분기누적 시장점유율은 23.4%이며 '13년 상반기 시장점유율 22.9% 대비 0.5%p 상승. '12년 2분기 이후 시장점유율의 경우 '13년 1분기의 다소 큰 폭의 하락을 기록한 후 정체적 회복세이며 이는 중소경쟁사의 시장점유율 확대에 기인
- 음악산업의 '13년 3분기 매출액은 약 2,785억 원으로 전년동기대비 17.0% 증가했으며, 전분기대비 20.9% 상승
 - 매출액은 전분기대비 기준 '10년 2분기 이후 '11년 1분기 및 '12년 1분기 등 일부 하락을 제외하고 전반적인 상승기조. '13년 1분기는 다소 큰 폭의 하락을 기록한 후 이후 상승세. 이는 일부 업체의 편향된 수출구조가 있음에도 K-POP 등의 해외인지도 지속 확대 및 현지화에 기인
 - ※ '11년 1분기에서 '13년 2분기까지 전분기대비 각각 -11.5%, 21.5%, 3.7%, 14.3%, -11.2%, 3.4%, 22.6%, 7.5%, -13.4%, 3.9%로 전반적인 상승기조이며 '13년 3분기는 전분기대비 20.9% 상승
 - SM엔터테인먼트의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 10.2% 감소했으며 전분기대비 38.4% 큰 폭 상승. YG엔터테인먼트는 전년동기대비 1.0% 감소했으며 전분기대비 3.0% 하락

14) 2013년 3분기누적 별도재무제표 기준

※ SM엔터테인먼트는 기존 아이돌 그룹인 동방신기, 소녀시대, 샤이니, f(x) 등과 신인 아이돌인 EXO 등을 중심으로 내수시장과 중국, 일본 등 아시아권 시장 영향력 지속. '12년부터 K-POP의 시장 다변화를 위한 영국, 프랑스 등 유럽지역과 미국 등의 북미지역으로 진출. 향후 궁극적 글로벌 비전인 'SM타운' 달성을 위해 SNS 등 뉴미디어 수단 이용 극대화 및 이와 연계된 사업다각화 모색 및 추진. '13년 3분기누적 매출액 비중은 음반사업 30.74%(음반 26.08%, 음원 4.66%)와 매니지먼트사업 69.26%(출연료 47.28%, 매니지먼트 21.98%)로 '13년 상반기 대비 음반사업 비중 약간 하락

※ YG엔터테인먼트는 자체제작시스템을 기반으로 '12년 사이의 '강남스타일'의 흥행 및 '13년 들어 '젠틀맨' 출시 등에 따라 대내외 인지도 제고. 최근 신인발굴에 있어 오디션 등 다양한 경로 활용과 함께 일본 등 현지 매니지먼트사와의 협력 등으로 해외진출 확대. 음반제작, 공연, 매니지먼트 등 수익모델 다변화 추진 및 다수의 성공사례 도출. '13년 3분기누적 매출액 비중은 음반/음원 19.3%, 광고모델 10.8%, 공연 21.5%, 로열티 32.2%, 기타 16.2%

- 네오위즈인터넷의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 10.7% 증가했으며 전분기대비 7.3% 상승

※ 네오위즈인터넷은 1) 디지털음원유통 B2C 2) 디지털음원유통 B2B 3) 소셜네트워크서비스 등의 사업구조인 가운데 최근 스마트 환경에 적용된 서비스 출시. 향후 사업다각화를 위한 모바일게임 등 신규사업 진출. '13년 3분기누적 디지털음원유통 B2C의 매출액 비중은 85.7%로 '13년 상반기 비중(86.3%) 대비 약간 하락. 수출비중은 1.3%로 낮은 수준이며 '13년 상반기 비중(1.5%) 대비 약간 하락

- 로엔엔터테인먼트의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 54.7% 증가했으며 전분기대비 32.7% 상승

※ 로엔엔터테인먼트는 '11년 모든 분기 및 '12년 1분기 이후 음원유통 부문 브랜드인지도 및 시장점유율 1위 지속. 멜론 등 기존 음원유통서비스를 기반으로 모바일 및 디지털 환경 등 음원 소비 패턴의 변화에 부응하는 다양한 서비스 개발 및 제공. 향후 음반기획과 창작 부문 투자확대 및 수익 다각화로 창작 콘텐츠 역량 확보를 통한 이용자 확대 추진. '13년 3분기누적 매출액 비중에서 음원제공 및 온라인음원서비스인 콘텐츠 매출이 90.0%(89.8%)¹⁵⁾이고 제품 매출 4.6%(5.3%), 상품매출 3.4%(2.7%), 기타매출 1.9%(2.3%)

● 애니메이션 및 캐릭터산업의 '13년 3분기 매출액은 약 619억 원으로 전년동기 대비 3.4% 감소했으며, 전분기대비 12.5% 상승

- '10년 1분기에서 4분기까지는 전분기대비 상승기조이며 '11년 1분기 이후 등락세를 보이는 가운데 '13년 3분기는 전분기대비 상승

15) 괄호는 2013년 상반기 매출액 비중

- 손오공의 '13년 3분기 매출액은 전년동기대비 29.0% 감소했으며, 전분기대비 10.4% 상승. 오로라월드는 전년동기대비 25.5% 증가했으며, 전분기대비 29.3% 상승
 - ※ 손오공의 '13년 3분기누적 매출비중에서¹⁶⁾ 캐릭터완구 및 CD게임 등 제품 비중은 79.9%이고, 용역부문 20.1%(애니메이션 1.5%, PC방 수수료 18.6%). 해외수출은 캐릭터 완구 및 게임 등의 로열티 부문에서 발생하고 있으나 '13년 3분기누적 매출액 대비 낮은 수준
 - ※ 오로라월드는 캐릭터완구 브랜드이미지와 내수시장 1위를 기록하고 있으며 미주시장 3위 업체 포지셔닝. 자체 디자인연구소 운영 기반으로 미주지역 글로벌 브랜드 라이선싱과 머천다이징 시장 확대. '13년 3분기누적 제품 및 상품매출 비중은 98.2%
- 대원미디어는 애니메이션 업체이며 '13년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 0.5% 감소했으며 전분기대비 9.6% 하락
 - ※ 대원미디어는 디지털 콘텐츠 시장 진출 및 수익다각화를 위해 내수시장과 함께 1) 해외 진출을 위한 창작 애니메이션 (자체, 공동)기획 및 제작 2) 자체 보유 애니메이션 및 캐릭터를 활용한 테마파크 운영 추진 3) 스마트 환경 기반의 디지털콘텐츠 등 신규시장 진출 등 추진. '13년 3분기누적 매출액 대비 수출액 비중은 9.8%이며 '13년 상반기 비중(9.3%) 대비 약 0.5%p 상승

16) 2013년 상반기 연결재무제표 매출액 비중

□ 2013년 3분기누적 매출액 변화 추이

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 3분기누적 매출액은 약 15조 7,524억 원으로 전년동기대비 9.4% 증가

- '13년 3분기누적 콘텐츠산업 상장사 매출액의 경우 출판 및 애니메이션/캐릭터를 제외한 전 분야가 전년동기대비 매출액 증가

※ 지식정보(17.4%), 광고(13.8%), 영화(15.6%), 음악(17.9%) 등 4개 부문은 '13년 3분기누적 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 높은 전년동기대비 증가를 기록

※ 게임 (7.9%), 방송(8.2%) 등 2개 부문은 '13년 3분기누적 전체 매출액 증가율 대비 다소 낮은 전년동기대비 성장

※ 출판 및 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기누적 매출액은 전년동기대비 5.7%, 14.5% 감소

- '13년 3분기누적 매출액 대비 비중 측면에서 게임(14.1%), 지식정보(17.8%), 방송(32.8%), 광고(14.1%) 등 상위 4개 분야 비중은 78.8%로 '12년 3분기누적 매출액 대비 1.1%p 증가

※ 지식정보, 광고, 영화, 음악 등 4개 분야는 '12년 3분기누적 매출액 대비 비중이 증가했으며, 게임, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터는 비중 감소

〈표 1-5〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 변동

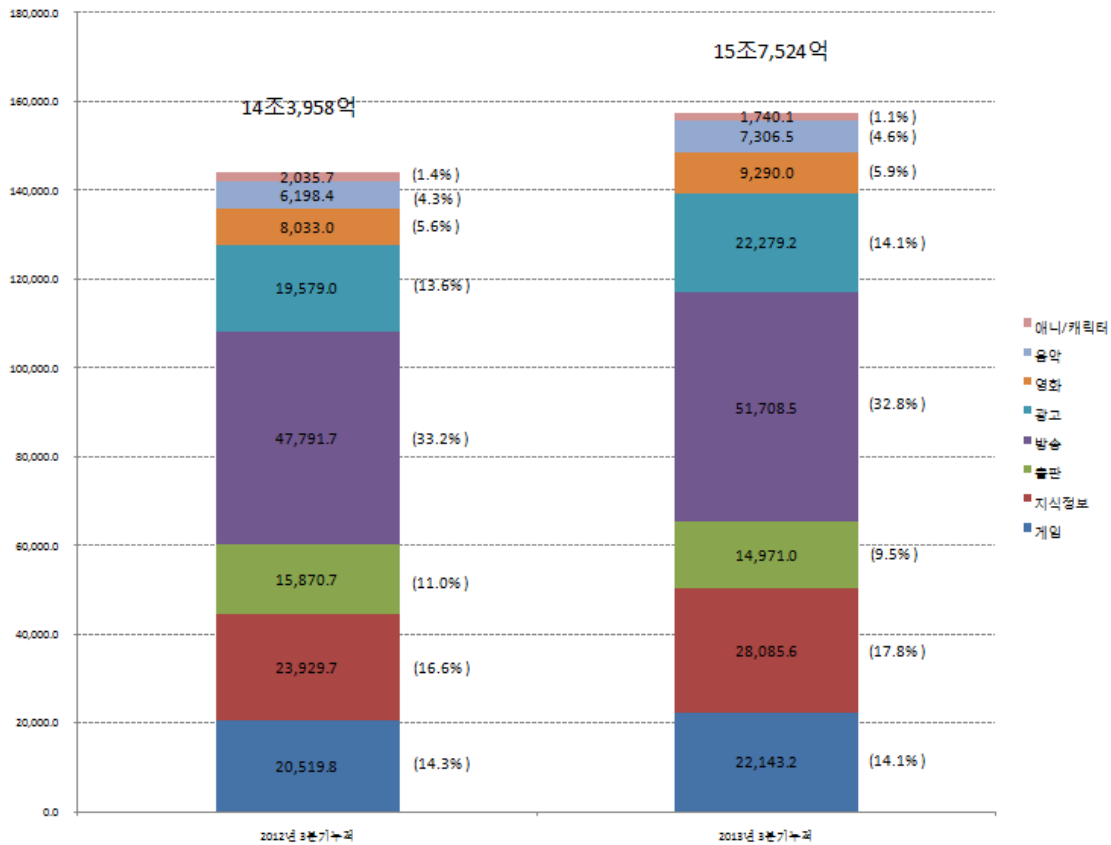
(단위 : 억 원)

구분	2011년		2012년		2013년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	6,753.2 (22.1%)	19,919.7 (20.9%)	6,582.9 (-2.5%)	20,519.8 (3.0%)	6,962.7 (5.8%)	22,143.2 (7.9%)
지식 정보	9,046.7 (19.7%)	26,391.2 (22.1%)	8,109.9 (-10.4%)	23,929.7 (-9.3%)	9,714.0 (19.8%)	28,085.6 (17.4%)
출판	5,666.0 (4.8%)	16,624.1 (-0.1%)	5,179.5 (-8.6%)	15,870.7 (-4.5%)	4,964.1 (-4.2%)	14,971.0 (-5.7%)
방송	14,297.6 (53.8%)	41,959.3 (47.4%)	16,575.1 (15.9%)	47,791.7 (13.9%)	17,150.2 (3.5%)	51,708.5 (8.2%)
광고	5,677.9 (17.1%)	14,919.6 (16.3%)	7,068.9 (24.5%)	19,579.0 (31.2%)	7,534.8 (6.6%)	22,279.2 (13.8%)
영화	2,743.2 (56.0%)	6,437.3 (36.5%)	3,241.0 (18.1%)	8,033.0 (24.8%)	3,718.5 (14.7%)	9,290.0 (15.6%)
음악	1,849.4 (19.9%)	5,102.1 (17.6%)	2,380.1 (28.7%)	6,198.4 (21.5%)	2,785.2 (17.0%)	7,306.5 (17.9%)
애니메이션/ 캐릭터	681.3 (10.7%)	2,118.1 (21.7%)	641.4 (-5.9%)	2,035.7 (-3.9%)	619.7 (-3.4%)	1,740.1 (-14.5%)
합계	46,715.3 (27.8%)	133,471.4 (25.0%)	49,778.8 (6.6%)	143,958.0 (7.9%)	53,449.2 (7.4%)	157,524.1 (9.4%)

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 매출액을 적용. NHN엔터테인먼트는 '13년 8월에 NHN에서 회사분할로 '13년 2분기까지는 NHN 전체 매출액 중 게임부문 매출액을 적용했으며 '13년 3분기는 회사분할에 따른 실적보고서상 매출액 적용
- 2) 지식정보 중 '네이버'는 '13년 8월 회사분할로 '13년 2분기까지 NHN 매출액 중 게임부문 매출액을 제외한 매출액을 적용했으며 '13년 3분기는 실적보고서상 매출액 적용. '골프존'은 '11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 3) 출판 중 '이슈처'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. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드보강북방송'과 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석에서 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 영화부문 매출액을 적용. '키이스트'는 방송부문 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. '예당미디어'는 '13년 10월 상장폐지되어 분석에서 제외
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스팀싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외

〈그림 I -3〉 '12년 3분기누적 및 '13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 매출액 누적

(단위 : 억 원)



1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

□ 2013년 3분기 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 3분기 영업이익은 약 5,590억 원으로 전년동기 대비 7.6% 감소했으며, 전분기대비 14.2% 하락
 - '13년 3분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 게임, 광고를 제외한 전분야가 전년동기대비 감소. 게임은 '13년 3분기 전년동기대비 10.9% 증가
 - ※ 광고의 '13년 3분기 영업이익은 게임과 함께 콘텐츠산업 전체 상장사 영업이익 대비 높은 수준이며 전년동기대비 5.4% 증가
 - ※ 지식정보, 출판, 방송, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터 등 6개 부문의 영업이익은 '13년 3분기 전년동기대비 각각 5.4% 감소, 3.0% 감소, 19.0% 감소, 26.8% 감소, 8.5% 감소, 228.8% 감소
 - 게임 영업이익은 '11년 3분기부터 전반적인 등락세이며 '13년 3분기 영업이익은 전분기대비 5.0% 하락
 - 지식정보 영업이익은 '11년 2분기 이후 전반적으로 등락세이며 '13년 1분기는 큰 폭의 하락과 '13년 2분기의 큰 폭의 상승을 기록한 후 '13년 3분기 들어 전분기대비 다소 큰 폭인 21.1% 하락
 - ※ 게임과 지식정보의 '13년 3분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 54.7%로 '12년 3분기(49.6%) 대비 5.1%p 증가. 게임의 '13년 3분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 26.5%이며 '12년 3분기 대비 4.1%p 증가
 - 영화의 영업이익은 '12년 1분기부터 큰 폭의 상승기조에서 '12년 3분기 이후 다소 큰 폭의 등락세이며 '13년 3분기는 전분기대비 94.5% 큰 폭 상승한 약 271억 원 수준
 - 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '12년 1분기부터 영업적자 상태가 지속되고 있으며 '13년 3분기는 약 53억 원 영업적자 상황
 - 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익은 '11년 1분기부터 전반적인 등락세. '12년 1분기 이후 등락과 함께 규모 측면에서 하락기조. '13년 3분기는 전분기 대비 14.2% 다소 큰 폭 하락

〈표 I -6〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

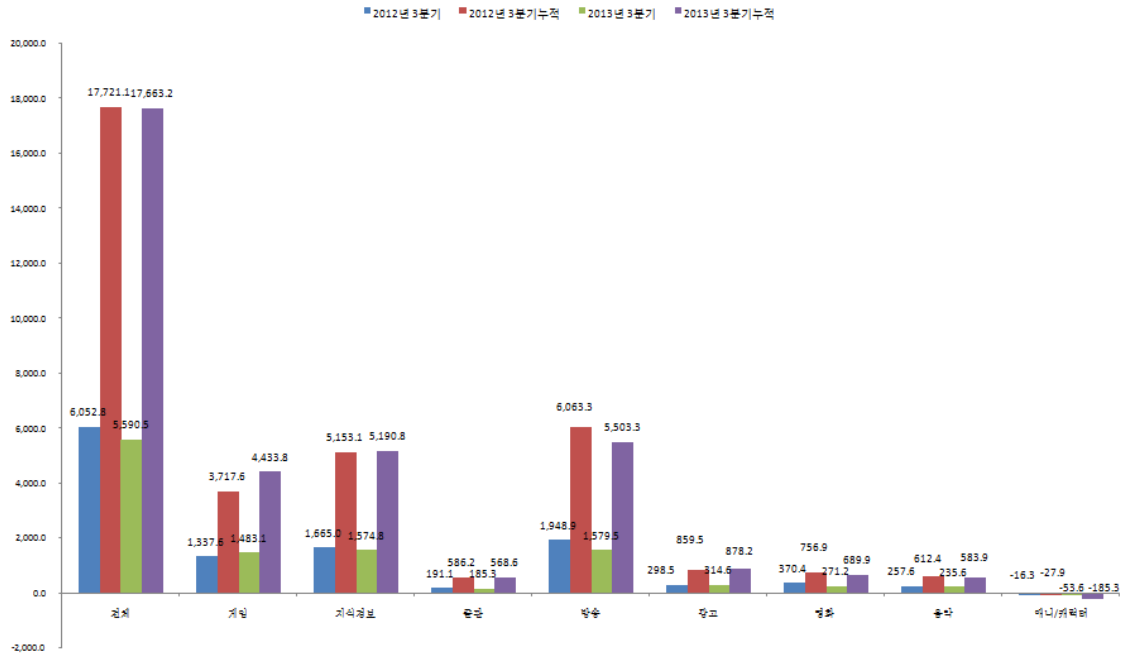
(단위 : 억 원)

구분	2012년			2013년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	1,337.6	1,159.3	4,876.8	1,390.1	1,560.6	1,483.1	4,433.8	10.9%
	(32.1%)	(-13.3%)	(-25.2%)	(19.9%)	(12.3%)	(-5.0%)	(19.3%)	
지식 정보	1,665.0	3,668.5	8,821.6	1,620.9	1,995.1	1,574.8	5,190.8	-5.4%
	(-11.0%)	(120.3%)	(-3.3%)	(-55.8%)	(23.1%)	(-21.1%)	(0.7%)	
출판	191.1	328.7	914.9	299.1	84.2	185.3	568.6	-3.0%
	(72.0%)	(72.0%)	(-33.3%)	(-9.0%)	(-71.8%)	(120.1%)	(-3.0%)	
방송	1,948.9	2,177.9	8,241.2	1,765.5	2,158.3	1,579.5	5,503.3	-19.0%
	(-22.8%)	(11.8%)	(-0.6%)	(-18.9%)	(22.2%)	(-26.8%)	(-9.2%)	
광고	298.5	606.0	1,465.5	96.1	467.5	314.6	878.2	5.4%
	(-36.5%)	(103.0%)	(14.6%)	(-84.1%)	(386.5%)	(-32.7%)	(2.2%)	
영화	370.4	215.0	971.9	279.3	139.4	271.2	689.9	-26.8%
	(71.8%)	(-42.0%)	(29.7%)	(29.9%)	(-50.1%)	(94.5%)	(-8.9%)	
음악	257.6	257.8	870.2	176.2	172.1	235.6	583.9	-8.5%
	(60.0%)	(0.1%)	(12.1%)	(-31.7%)	(-2.3%)	(36.9%)	(-4.7%)	
애니메이션/ 캐릭터	-16.3	-58.4	-86.3	-66.9	-64.8	-53.6	-185.3	-228.8%
	(-166.5%)	(-258.3%)	(-345.2%)	(-14.6%)	(3.1%)	(17.3%)	(-564.2%)	
합계	6,052.8	8,354.8	26,075.8	5,560.3	6,512.4	5,590.5	17,663.2	-7.6%
	(-5.3%)	(38.0%)	(-7.3%)	(-33.4%)	(17.1%)	(-14.2%)	(-0.3%)	

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용. NHN엔터테인먼트는 '13년 8월에 NHN에서 회사분할로 '13년 2분기까지는 NHN 전체 매출액 중 게임부문 매출액비중을 적용했으며 '13년 3분기는 회사분할에 따른 실적보고서상 영업이익액 적용
- 2) 지식정보 중 '네이버'는 '13년 8월 회사분할로 '13년 2분기까지 NHN 영업이익액 중 게임부문 매출액을 제외한 매출액 비중을 적용했으며 '13년 3분기는 실적보고서상 영업이익액 적용. '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 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 12월 상장폐지로 분석에서 제외. '키이스트'는 영화에서 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 영화부문 영업이익액을 적용. '키이스트'는 방송 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 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '에당미디어'는 '13년 10월 상장폐지되어 분석에서 제외
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '시스템사이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

〈그림 I -4〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

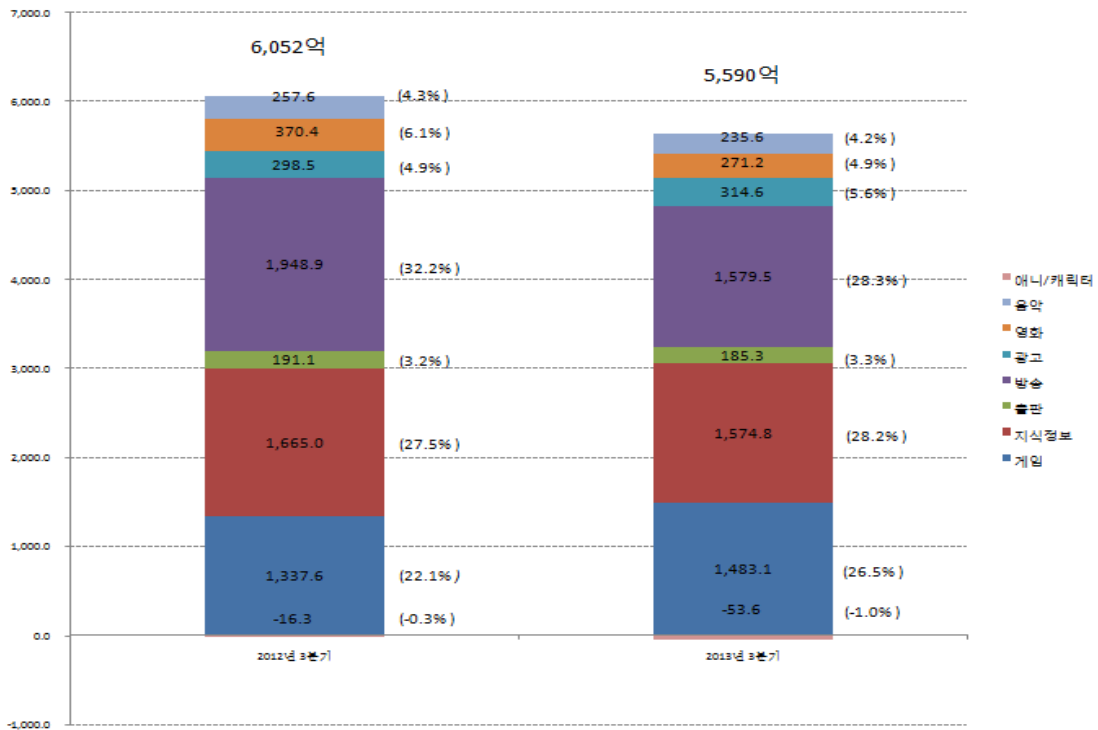
(단위 : 억 원)



* NHN은 게임부문(NHN엔터테인먼트) 및 지식정보부문(네이버)으로 분사해 별도 적용

〈그림 I -5〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익

(단위 : 억 원)



□ 2013년 3분기누적 영업이익 변화 추이

● 콘텐츠산업 관련 상장사의 '13년 3분기누적 영업이익은 약 1조 7,663억 원으로 전년동기대비 0.3% 감소

- 콘텐츠산업 관련 상장사의 '13년 3분기누적 영업이익 중 게임, 지식정보, 광고 등 3개 부문이 전년동기대비 19.3% 증가, 0.7% 증가, 2.2% 증가

※ 출판, 방송, 영화, 음악 '13년 3분기누적 영업이익은 전년대비 3.0% 감소, 9.2% 감소, 8.9% 감소, 4.7% 감소

- 게임의 영업이익은 '11년 3분기누적의 경우 전년동기대비 증가했으나 '12년 3분기누적은 감소했으며 '13년 3분기누적 들어 높은 증가를 기록. 지식정보의 영업이익은 '11년 3분기누적은 전년동기대비 증가했으나 '12년 3분기누적은 다소 큰 폭으로 감소했으나 '13년 3분기누적은 약간 증가

※ 게임과 지식정보의 '13년 3분기누적 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 54.5%로 '12년 3분기누적(50.1%) 대비 4.4%p 증가. 게임의 '13년 3분기누적 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 25.1%이며 '12년 3분기누적(21.0%) 대비 4.1%p 상승

〈표 1-7〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

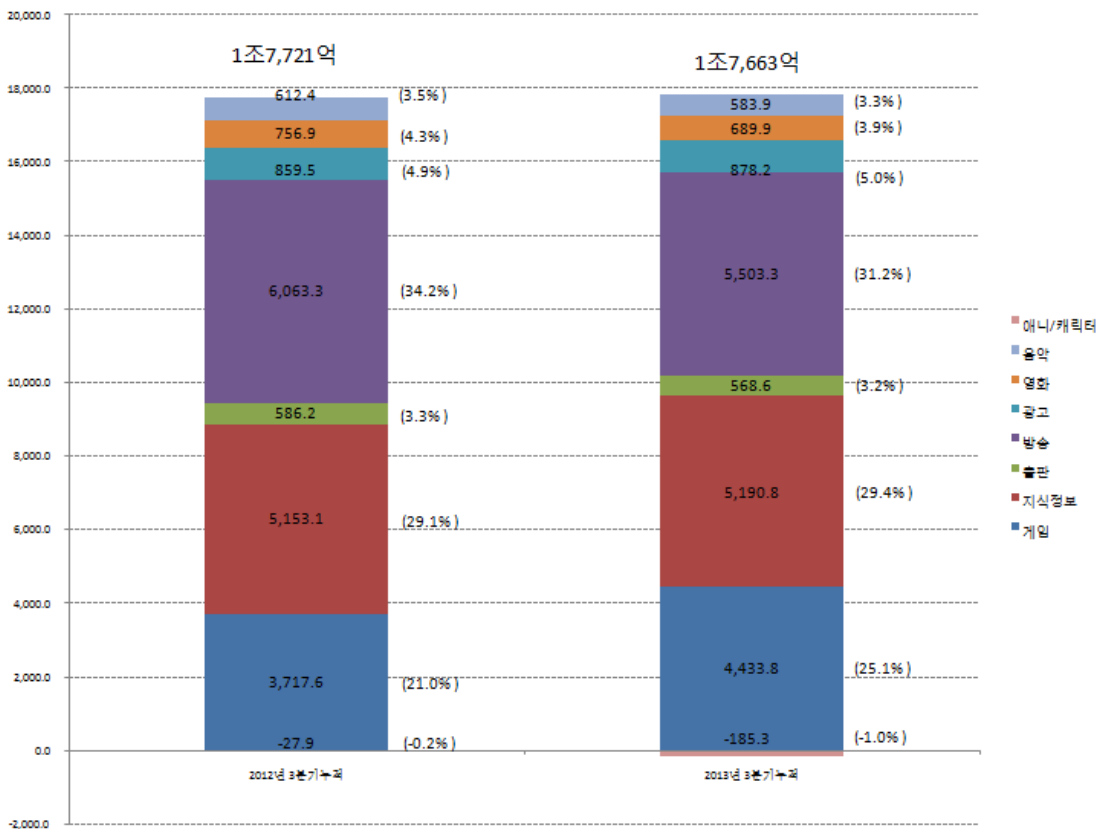
(단위 : 억 원)

구분	2011년		2012년		2013년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	1,609.3 (-2.4%)	4,899.7 (6.5%)	1,337.6 (-16.9%)	3,717.6 (-24.1%)	1,483.1 (10.9%)	4,433.8 (19.3%)
지식 정보	2,242.9 (-0.2%)	6,806.8 (9.8%)	1,665.0 (-25.8%)	5,153.1 (-24.3%)	1,574.8 (-5.4%)	5,190.8 (0.7%)
출판	423.2 (-4.0%)	1,190.9 (-20.2%)	191.1 (-54.8%)	586.2 (-50.8%)	185.3 (-3.0%)	568.6 (-3.0%)
방송	1,983.0 (77.7%)	6,646.8 (74.9%)	1,948.9 (-1.7%)	6,063.3 (-8.8%)	1,579.5 (-19.0%)	5,503.3 (-9.2%)
광고	252.7 (4.7%)	761.7 (-2.4%)	298.5 (18.1%)	859.5 (12.8%)	314.6 (5.4%)	878.2 (2.2%)
영화	363.8 (41.6%)	737.2 (57.9%)	370.4 (1.8%)	756.9 (2.7%)	271.2 (-26.8%)	689.9 (-8.9%)
음악	196.8 (16.5%)	687.6 (29.9%)	257.6 (30.9%)	612.4 (-10.9%)	235.6 (-8.5%)	583.9 (-4.7%)
애니메이션/ 캐릭터	10.6 (20.5%)	20.1 (-264.8%)	-16.3 (-253.8%)	-27.9 (-238.8%)	-53.6 (228.8%)	-185.3 (564.2%)
합계	7,082.3 (15.5%)	21,750.8 (21.8%)	6,052.8 (-14.5%)	17,721.1 (-18.5%)	5,590.5 (-7.6%)	17,663.2 (-0.3%)

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기부터는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익익액을 적용. NHN엔터테인먼트는 '13년 8월에 NHN에서 회사분할로 '13년 2분기까지는 NHN 전체 매출액 중 게임부문 매출액비중을 적용했으며 '13년 3분기는 회사분할에 따른 실적보고서상 영업이익익액 적용
- 2) 지식정보 중 '네이버'는 '13년 8월 회사분할로 '13년 2분기까지 NHN 영업이익익액 중 게임부문 매출액을 제외한 매출액 비중을 적용했으며 '13년 3분기는 실적보고서상 영업이익익액 적용. '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 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠'와 합병으로 분석에서 제외. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 12월 상장폐지로 분석에서 제외. '키이스트'는 영화에서 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 영화부문 영업이익익액을 적용. '키이스트'는 방송 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 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '에담미디어'는 '13년 10월 상장폐지되어 분석에서 제외
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었더라도 음의 증감률을 보일 수 있음. 본 자료에서는 분석의 편의를 돕기 위해 실제 영업 이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기

〈그림 I -6〉 '12년 3분기누적 vs '13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억 원)



2 투자변화 추이

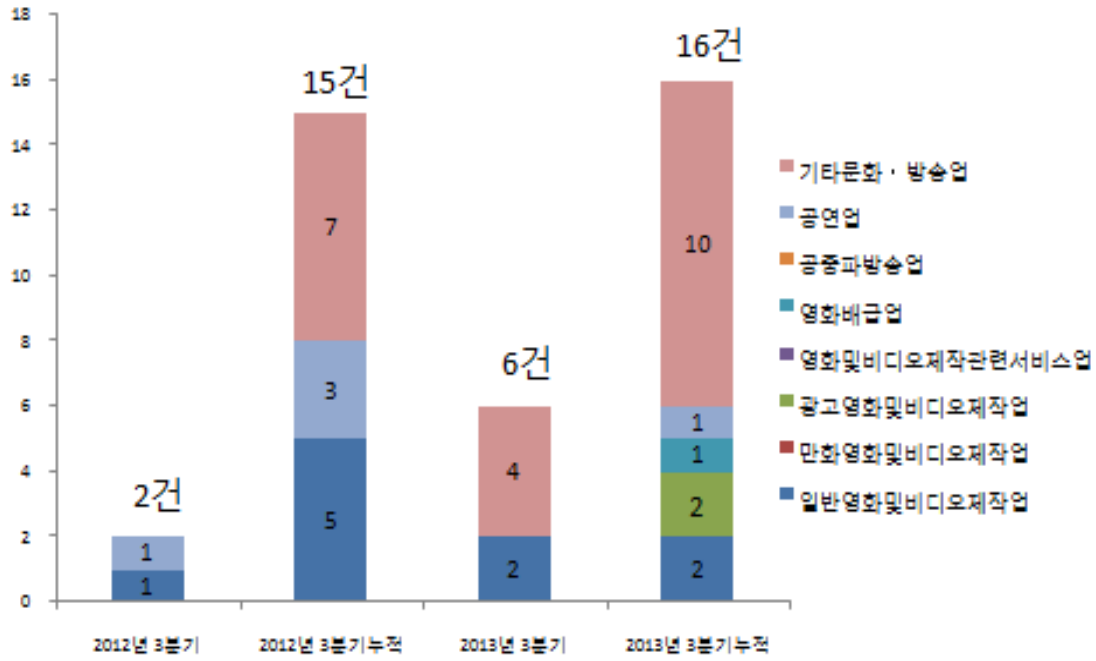
2.1. 콘텐츠산업 외국인직접투자(FDI) 동향

□ 2013년 3분기 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '13년 3분기 문화오락 외국인직접투자는 약 2,708만 4천 달러로 전년동기대비 168.1% 증가했으며, 레포트를 제외한 문화방송업은 약 920만 9천 달러로 전년동기대비 602.2% 증가
 - 문화 오락 외국인직접투자 건수는 '13년 3분기 12건으로 전년동기대비 8건 증가
- '13년 3분기 문화방송업(레포트 제외)의 세부 투자업종을 보면 기타 문화방송업의 증가로 전년동기대비 투자건수는 소폭 증가한 가운데 투자액은 602.2% 큰 폭으로 증가. 이에 향후 세계경제 및 국내 경기의 완만한 상승이 예상되면서 외국인 직접투자 확대에 다소 긍정적 영향. 특히 내수시장 회복기대 확대로 건수 측면에서의 증가폭에 비해 금액측면에서 영화 및 방송 분야 등을 중심으로 외국인 직접투자 증대
 - '12년 3분기 외국인직접투자 총 2건은 일반영화 및 비디오제작업 1건(87만 1천 달러), 공연업 1건(44만 달러)
 - '13년 3분기 외국인직접투자 총 6건 중 일반영화 및 비디오제작업 2건 (102만 7천만 달러), 기타문화방송업 4건(818만 2천 달러)

〈그림 I -7〉 '12년 3분기 및 '13년 3분기 투자 건수

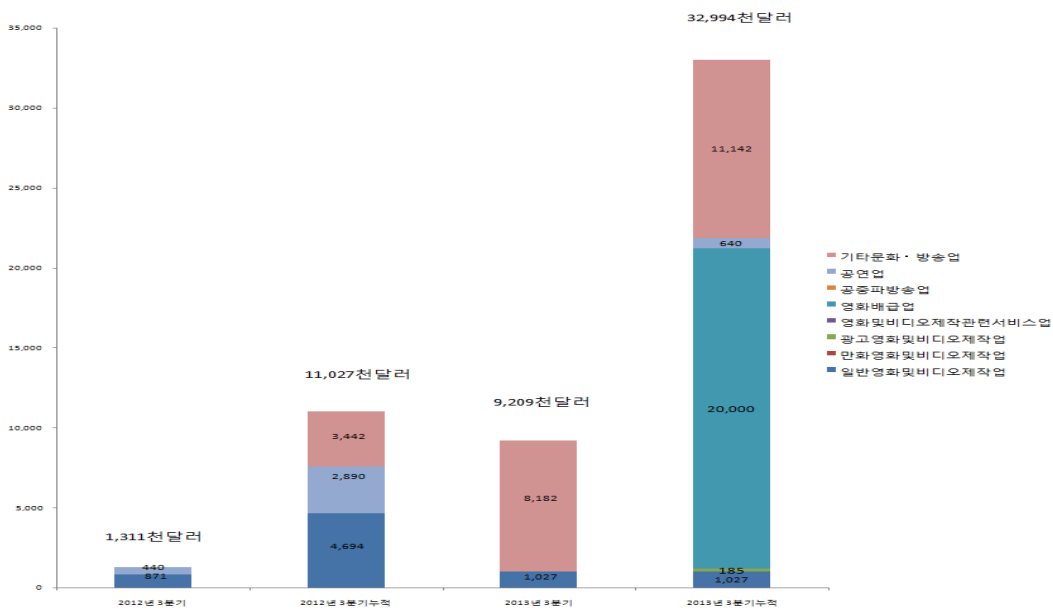
(단위 : 건)



출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈그림 I -8〉 '12년 3분기 및 '13년 3분기 투자 액수

(단위 : 천 달러)



출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

- '13년 3분기 문화오락 분야의 외국인직접투자액은 전체 서비스업 투자액(22억 6,083만 7천 달러) 중 2,708만 4천 달러이고 비중은 1.0%로 '12년 3분기 대비 0.8%p 증가

※ '13년 3분기 전체 외국인직접투자(27억 4,740만 달러) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 82.3%이며 전년동기대비 2.6%p 증가

※ '12년 3분기 이후 금액 기준 외국인 투자패턴은 서비스업 비중의 경우 전반적인 상승기조를 나타내고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 비중 다소 큰 폭 상승. 투자건수는 서비스업에 집중된 외국인 투자패턴이 '11년 3분기 이후 지속되는 양상이며 분기별 비중은 전반적으로 등락세이며 '13년 3분기 비중은 전분기대비 약간 상승

- 문화오락 분야 투자액수는 '12년 1분기 이후 등락세를 보이다가 '12년 4분기 부터 증가기조. 투자건수는 '12년 1분기 이후 등락세이며 '13년 3분기의 경우 전분기대비 약간 증가했으며 전년동기대비 8건 증가

※ 제조업의 투자건수 및 투자액수는 '13년 3분기 전년동기대비 각각 11.9% 감소, 41.5% 감소했으며 서비스업 투자건수 및 투자액수는 전년동기대비 4.5% 감소, 30.7% 감소

〈표 I -8〉 서비스업 외국인직접투자건수 동향

(신고기준, 단위: 건수, %)

구분	2012년				2013년				
	3분기	3분기누적	4분기	2012년	1분기	2분기	3분기	3분기누적	3분기 (전년동기)
제조업	118 (18.3)	423 (20.1)	133 (17.4)	556 (19.4)	98 (15.2)	129 (18.9)	104 (17.2)	331 (17.1)	-11.9
서비스업	516 (80.0)	1,649 (78.4)	617 (80.9)	2,266 (79.1)	536 (83.2)	543 (79.4)	493 (81.4)	1,572 (81.3)	-4.5
문화·오락 (서비스업 중 비중)	4 (0.6)	28 (1.3)	13 (1.7)	41 (1.4)	6 (0.9)	9 (1.3)	12 (2.0)	27 (1.4)	200.0
전 체	645	2,102	763	2,865	644	684	606	1,934	-6.0

출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -9〉 서비스업 외국인직접투자액수 동향

(신고기준, 단위 : 천 달러, %)

구분	2012년				2013년				
	3분기	3분기 누적	4분기	2012년	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기 (전년동기)
제조업	818,722 (20.0)	4,297,504 (38.4)	1,799,883 (35.4)	6,097,387 (37.4)	1,139,133 (33.6)	1,393,743 (30.3)	479,336 (17.4)	3,012,212 (28.0)	-41.5
서비스업	3,262,850 (79.7)	6,837,195 (61.1)	2,764,344 (54.3)	9,601,538 (59.0)	2,250,371 (66.3)	3,204,904 (69.6)	2,260,837 (82.3)	7,716,112 (71.8)	-30.7
문화·오락 (서비스업 중 비중)	10,101 (0.2)	74,130 (0.7)	22,932 (0.5)	97,062 (0.6)	3,205 (0.1)	24,653 (0.5)	27,084 (1.0)	54,942 (0.5)	168.1
전 체	4,092,566	11,199,078	5,086,926	16,286,005	3,394,179	4,604,173	2,747,400	10,745,752	-32.9

출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

〈표 I -10〉 문화·오락 외국인직접투자 세부동향

(신고기준, 단위 : 건, 천 달러)

연도	2012년 3분기		2012년 4분기		2012년		2013년 1분기		2013년 2분기		2013년 3분기	
	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액	건수	금액
문화·오락	4	10,101	13	22,932	41	97,062	6	3,205	9	24,653	12	27,084
문화·방송업	2	1,311	7	3,073	22	14,099	5	2,989	5	20,796	6	9,209
일반영화 및 비디오제작업	1	871			5	4,694					2	1,027
만화영화 및 비디오제작업												
광고영화 및 비디오제작업							2	185				
영화 및 비디오제작 관련서비스업												
영화배급업			1	100	1	100			1	20,000		
공중파배급업												
공연업	1	440	1	460	4	3,350	1	640				
기타문화· 방송업			5	2,513	12	5,955	2	2,164	4	796	4	8,182
레포트업	2	8,790	6	19,860	19	82,963	1	216	4	3,857	6	17,876
레포트업	2	8,790	6	19,860	19	82,963	1	216	4	3,857	6	17,876

출처 : 산업통상자원부(2013), 외국인투자동향 및 통계

□ 2013년 3분기누적 콘텐츠산업 외국인직접투자 동향

- '13년 3분기누적 전년동기대비 문화오락 외국인직접투자는 약 5,494만 2천 달러로 전년동기대비 25.9% 감소했으며, 레포츨를 제외한 문화방송업은 3,299만 4천 달러로 전년동기대비 199.2% 증가
 - 문화 오락 외국인직접투자 건수는 '13년 3분기누적 27건으로 전년동기대비 1건 감소
- '13년 3분기누적 문화방송업(레포츨 제외)의 세부 투자업종을 보면 전년동기 대비 투자건수는 소폭 증가했으나 투자액은 큰 폭 증가
 - '12년 3분기누적 외국인직접투자 총 15건은 일반영화 및 비디오 제작업 5건(469만 4천 달러), 공연업 3건(289만 달러), 기타문화방송업 7건(344만 2천 달러)
 - '13년 3분기누적 외국인직접투자 총 16건 중 일반영화 및 비디오 제작업 2건(102만 7천 달러), 광고영화 및 비디오제작업 2건(18만 5천 달러), 영화배급업 1건(2,000만 달러), 공연업 1건(64만 달러), 기타문화방송업 10건(1,114만 2천 달러)
- '13년 3분기누적 문화오락 분야의 외국인직접투자는 전체 서비스업 투자(77억 1,611만 2천 달러) 중 5,494만 2천 달러이고 전체 외국인직접투자 중에서 비중은 0.5%로 '12년 3분기누적 대비 0.2%p 하락
 - ※ '13년 3분기누적 전체 외국인직접투자(107억 4,575만 2천 달러) 중 서비스업 외국인직접투자 비중은 71.8%로 전년동기대비 10.7%p 상승

2.2. 콘텐츠산업 해외투자 동향

□ 2013년 3분기 콘텐츠산업 해외투자 동향

- 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 '13년 3분기 해외투자 건수는 99건으로 전년동기대비 20.2% 감소
- 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 '13년 3분기 해외투자 건수는 18건으로 전년동기대비 5.3% 감소

- ※ 제조업의 '13년 3분기 해외투자 건수는 990건으로 전년동기대비 10.6% 증가
- ※ 전체산업의 '13년 3분기 해외투자 건수는 2,201건으로 전년동기대비 0.7% 증가

〈표 1-11〉 콘텐츠산업 해외투자건수 동향

(단위 : 건수, %)

구분	2012년				2013년				
	3분기	3분기 누적	4분기	2012년	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기 (전년 동기)
제조업	895	2,732	913	3,645	942	1,071	990	3,003	10.6
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스	124	348	103	451	103	107	99	309	-20.2
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	19	80	13	93	14	20	18	52	-5.3
전 체	2,186	6,587	2,129	8,716	2,191	2,398	2,201	6,790	0.7

출처 : 한국수출입은행(2013), 해외투자동향 및 통계

- 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업의 '13년 3분기 해외투자 금액은 약 4,780만달러로 전년동기대비 42.0% 감소
- 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업의 '13년 3분기 해외투자 금액은 약 340만달러로 전년동기대비 동일 수준
 - ※ 제조업의 '13년 3분기 해외투자 금액은 약 21억 5,450만 달러로 전년동기대비 15.1% 증가
 - ※ 전체산업의 '13년 3분기 해외투자 금액은 약 54억 6,190만 달러로 전년동기대비 7.1% 감소

〈표 1-12〉 콘텐츠산업 해외투자금액 동향

(단위 : 백만달러, %)

구분	2012년				2013년				
	3분기	3분기 누적	4분기	2012년	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기 (전년 동기)
제조업	1,871.7	5,931.2	1,584.3	7,515.5	1,992.3	2,534.9	2,154.5	6,681.7	15.1%
출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스	82.4	212.7	46.4	259.1	86.4	173.4	47.8	307.6	-42.0%
예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업	3.4	32.1	15.2	47.3	3.0	12.2	3.4	18.6	0.0%
전 체	5,877.6	17,775.3	5,580.0	23,355.3	5,560.7	5,928.1	5,461.9	16,950.7	-7.1%

출처 : 한국수출입은행(2013), 해외투자동향 및 통계

□ 2013년 3분기누적 콘텐츠산업 해외투자 동향

- 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 '13년 3분기누적 해외투자 건수는 309건으로 전년동기대비 11.2% 감소
- 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 '13년 3분기누적 해외투자 건수는 52건으로 전년동기대비 35.0% 감소
 - ※ 제조업 '13년 3분기누적 해외투자 건수는 3,003건으로 전년동기대비 9.9% 증가
 - ※ 전체산업 '13년 3분기누적 해외투자 건수는 6,790건으로 전년동기대비 3.1% 증가
- 출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스 '13년 3분기누적 해외투자 금액은 약 3억 760만달러로 전년동기대비 44.6% 증가
- 예술, 스포츠 및 여가관련 서비스업 '13년 3분기누적 해외투자 금액은 약 1,860만달러로 전년동기대비 42.1% 감소
 - ※ 제조업 '13년 3분기누적 해외투자 금액은 약 66억 8,170만 달러로 전년동기대비 12.7% 증가
 - ※ 전체산업 '13년 3분기 해외투자 금액은 약 169억 5,070만 달러로 전년동기대비 4.6% 감소

2.3. 모태펀드 투자 동향

□ 2013년 3분기 모태펀드 자펀드¹⁷⁾ 운영현황

- '13년 3분기 모태펀드 총 결성액은 약 9,229억 원으로 '12년 3분기 대비 약 990억 원 증가했으며 전분기대비 약 560억 원 상승
 - '13년 3분기 일반분야 약 4,136억 원 및 중점분야 약 5,093억 원으로 '12년 3분기 대비 약 592억 원 증가, 약 398억 원 증가
 - ※ 자펀드수는 '12년 3분기대비 중점분야 2개 증가, 일반분야 4개 증가해 총 45개 자펀드 운용 중
 - '13년 3분기 중점분야 평균결성액은 약 242억 원, 일반분야 평균결성액은 약 172억 원으로 '12년 3분기 대비 각각 약 5억 원 낮은 수준
 - ※ 중점분야 평균결성액 중 애니메이션/캐릭터 약 191억 원, 게임 약 215억 원, 드라마 약 302억 원으로 전분기와 함께 '12년 1분기 이후 다른 분야 대비 높은 평균결성액 수준을 유지하고 있으며 글로벌콘텐츠 펀드는 약 1,236억 원 결성
 - ※ '13년 3분기 결성액에서 중점분야 비중은 55.2%로 '12년 3분기대비 1.8%p 낮으며, 모태출자액의 중점분야 비중은 60.2%로 '12년 3분기대비 3.9%p 낮은 수준

〈표 I -13〉 '12년 3분기 및 '13년 3분기 모태펀드 자펀드 운영현황

(단위 : 억 원, %)

구분	'12년 3분기(2012년 9월 30일 현재)				'13년 3분기(2013년 9월 30일 현재)			
	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액	결성액	모태출자액	자펀드수	평균결성액
문화산업	3,054.0	872.0	16	190.0	3,444.0	1,100.0	18	191.3
음원	120.0	36.0	1	120.0	72.0	21.6	1	72.0
영화	370.0	170.0	3	123.3	620.0	320.0	5	124.0
일반(소계)	3,544.0 (43.0)	1,078.0 (35.9)	20	177.2	4,136.0 (44.8)	1,441.6 (39.8)	24	172.3
공연예술	675.0	310.0	5	135.0	666.5	310.0	5	133.3
애니메이션 /캐릭터	490.0	196.0	2	245.0	700.0	316.0	3	191.3
게임	860.0	358.0	4	215.0	860.0	358.0	4	215.0
드라마	934.0	387.0	3	311.3	905.4	387.0	3	301.8
CG/3D	400.0	200.0	3	133.3	400.0	200.0	3	133.3
초기제작	100.0	70.0	1	100.0	325.0	210.0	2	162.5
글로벌콘텐츠	1,236.4	400.0	1	1,236.4	1,236.4	400.0	1	1,236.4
중점(소계)	4,695.4 (57.0)	1,921.0 (64.1)	19	247.1	5,093.3 (55.2)	2,181.0 (60.2)	21	242.5
계	8,239.4 (100.0)	2,999.0 (100.0)	39	211.3	9,229.3 (100.0)	3,622.6 (100.0)	45	205.1

17) 2013년 3분기 현재 운영중인 문화계정 자펀드수이며 영화계정 모태펀드 금액을 일반분야에 포함

□ 2013년 3분기 모태펀드 자펀드 분야별 투자현황

- '13년 3분기 모태펀드 총 투자금액 및 건수는 각각 약 1조 664억 원, 1,638건
 - '13년 3분기 모태펀드 투자금액 및 건수는 '12년 3분기 대비 약 2,183억 원 높은 수준이며, 건수에서는 316건 증가
 - ※ 영화부문의 투자건수 및 투자금액이 가장 높으며, '13년도 3분기 투자 건수는 907건 및 투자 금액은 약 5,523억 원으로 전년동기대비 194건 증가 및 약 1,210억 원 높은 수준
 - ※ 영화, 드라마, 기타 등 3개 부문의 '13년 3분기 투자금액 비중은 '13년 1분기부터 전년동기대비 증가를 보이고 있으며 각각 1.0%p, 1.5%p, 0.9%p 상승. 이외 부문은 전년동기대비 동일하거나 비중 감소
 - '13년 3분기 건당 평균 투자금액은 약 6억 5천만 원으로 전년동기대비 1,000 만원 높으며 전분기대비 동일 수준
 - ※ 게임(10억 원), 애니메이션/캐릭터(8억 5,000만 원), 드라마(12억 4,000만 원), 기타(7억 9,000만 원) 등이 다른 분야 대비 높은 건당 투자금액과 함께 '12년 1분기부터 '13년 3분기 까지 이어지는 상황

〈표 I -14〉 '13년 3분기 모태펀드 자펀드 투자현황

(단위 : 억 원, %)

구분	영화	공연	게임	음원	전시	애니메이션/ 캐릭터	드라마	인터넷/ 모바일	기타	합계
건수	907 (713)	230 (202)	133 (115)	102 (86)	30 (24)	85 (75)	66 (42)	34 (30)	51 (35)	1,638 (1,322)
금액	5,522.9 (4,312.6)	1,239.4 (1,021.1)	1,330.6 (1,210.4)	257.3 (203.0)	176.9 (147.6)	721.1 (640.4)	821.4 (524.4)	191.7 (176.7)	403.2 (245.2)	10,664.6 (8,481.4)
평균	6.1 (6.0)	5.4 (5.1)	10.0 (10.5)	2.5 (2.4)	5.9 (6.1)	8.5 (8.5)	12.4 (12.5)	5.6 (5.9)	7.9 (7.0)	6.5 (6.4)
비율	51.8% (50.8%)	11.6% (12.0%)	12.5% (14.3%)	2.4% (2.4%)	1.7% (1.7%)	6.8% (7.6%)	7.7% (6.2%)	1.8% (2.1%)	3.8% (2.9%)	100.0% (100.0%)

※ 괄호는 2012년 3분기 현황

3 소비변화 추이

3.1. 가계수지 및 소비지출 변화 동향

□ 2013년 3분기 가구당 소득은 전년동기대비 2.9% 증가했으며, 가계지출은 전년동기대비 1.3% 증가했으며 전분기대비 4.6% 상승

● '13년 3분기 가구당 월평균 가계수지, 즉 흑자액(약 95만 8천원)은 전년동기대비(약 88만 2천원) 8.6% 증가

- 가구당 월평균 가계수지는 '12년 3분기 이후 '13년 1분기를 제외하고 전분기대비 증가기조가 이어지고 있으며 '13년 3분기의 가계지출은 전분기대비 상승했으며 흑자액은 전분기대비 8.5% 상승해 가계지출 대비 높은 상승 수준

- 가구당 월평균 소득은 '10년 1분기 이후 증가세가 전반적으로 이어지고 있는 가운데 '12년 3분기에서 '13년 3분기까지 전년동기대비 6.3%, 5.4%, 1.7%, 2.5%, 2.9% 증가를 보이고 있으며, '12년 3분기 이후 전분기대비는 등락기조이며 '13년 3분기는 전분기대비 5.4% 상승

※ '13년 3분기 가계지출 증가율은 전년동기대비 1.3% 증가했으며 '12년 3분기 이후 전년동기대비 증가세가 '13년 1분기 들어 약간 감소했으며 이후 증가기조. '13년 3분기의 가계지출은 소득의 전년동기대비 증가 대비 다소 저조. 이는 대내외 경기여건의 호전 기대감이 증대되고 있으나 현재의 소비위축의 극복에는 다소 제한적으로 작용

※ '13년 3분기 가구당 월평균 가계지출(330만원 1천원)은 전년동기대비 1.3% 증가, 소비지출(249만 3천원)은 전년동기대비 1.1% 증가했으며, 비소비지출(80만 7천원)은 '13년 3분기 전년동기대비 2.0% 증가

● 소득, 가계지출(소비지출, 비소비지출)은 전반적인 전년동기대비 증가기조가 이어지는 가운데 '13년 3분기는 전년동기대비 정체 또는 약간 감소. 전분기대비의 경우 '09년 2분기 이후의 상승세가 '10년 2분기부터 등락세. 흑자액은 '12년 3분기 이후 전년동기대비 증가 지속

- 가계지출 흑자액은 '11년 3분기에서 '12년 1분기까지 전분기대비 등락세. '12년 2분기 이후 '13년 1분기를 제외하고 상승세를 이어가고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 8.5% 비교적 큰 폭 상승

※ 비소비지출은 '11년 1분기 이후 전분기대비 등락세이며 '13년 3분기는 전분기대비 7.2% 상승

〈표 I -15〉 전국가구 가구당 월평균 가계수지

(단위 : 천원, %)

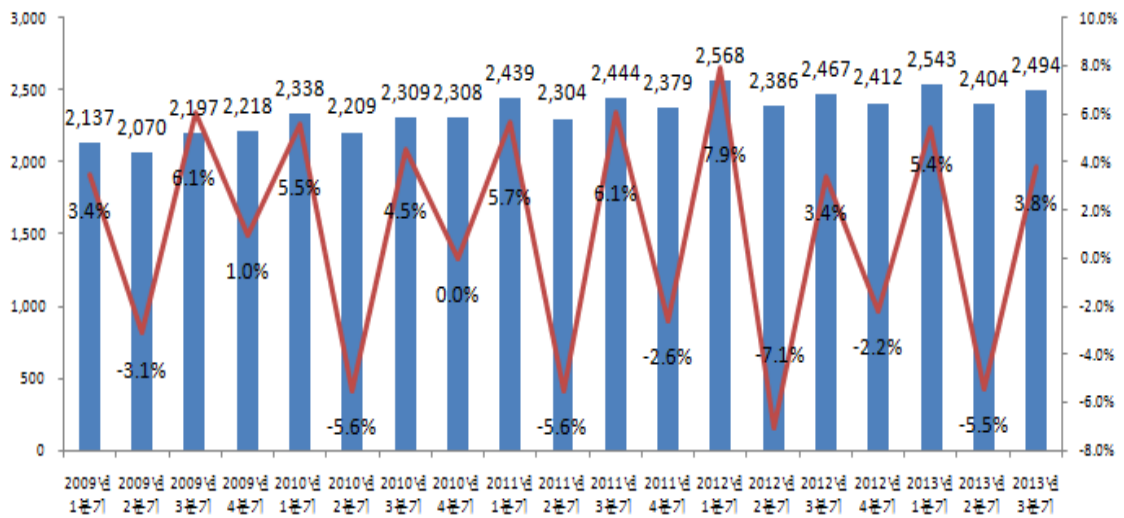
구분	2012년		2013년			2013년 1분기 (전년동기대비)	2013년 2분기 (전년동기대비)	2013년 3분기 (전년동기대비)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)			
소득	4,141.8 (5.1)	4,092.6 (-1.2)	4,192.6 (2.4)	4,040.6 (-3.6)	4,259.9 (5.4)	1.7	2.5	2.9
가계지출	3,258.9 (4.8)	3,144.2 (-3.5)	3,344.6 (6.4)	3,157.0 (-5.6)	3,301.2 (4.6)	-0.4	1.5	1.3
소비 지출 ¹⁸⁾	2,467.1 (3.4)	2,412.3 (-2.2)	2,542.6 (5.4)	2,403.5 (-5.5)	2,493.5 (3.7)	-1.0	0.7	1.1
비소비 지출 ¹⁹⁾	791.8 (9.4)	731.9 (-7.6)	802.0 (9.6)	753.5 (-6.1)	807.7 (7.2)	1.5	4.1	2.0
흑자액	882.9 (6.0)	948.3 (7.4)	848.0 (-10.6)	883.7 (4.2)	958.7 (8.5)	10.8	6.1	8.6

출처 : 통계청(2013), '12년 3분기~'13년 3분기 가계동향

* 흑자액 = 소득 - 가계지출, 가계지출 = 소비지출 + 비소비지출

〈그림 I -9〉 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



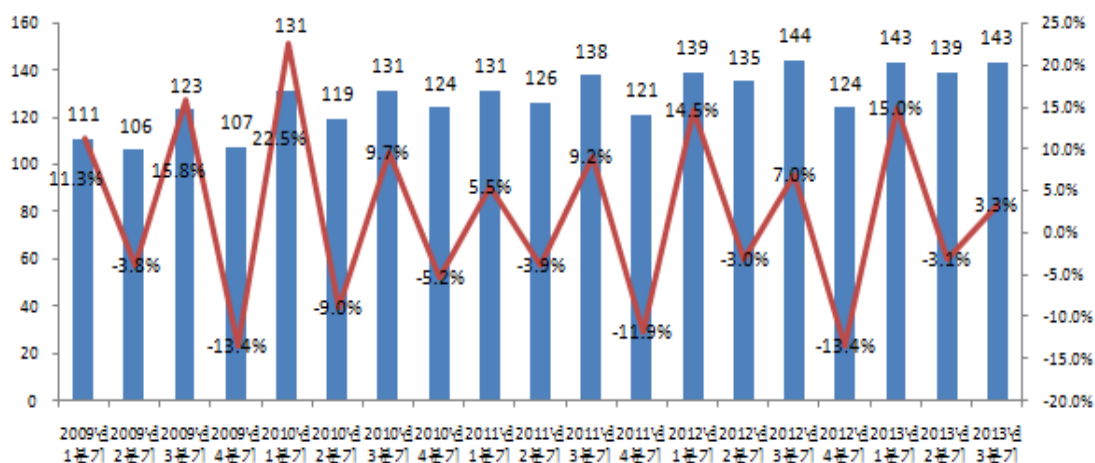
18) 소비재의 구입을 위한 소비자의 지출을 말함. 통계청은 1) 식료품, 비주류음료, 2) 주류, 담배, 3) 의류, 신발, 4) 주거, 수도, 광열, 5) 가정용품, 가사서비스, 6) 보건, 7) 교통, 8) 통신, 9) 오락, 문화, 10) 교육, 11) 음식, 숙박, 12) 기타, 상품서비스로 구분

19) 가계지출 중 소비지출 이외의 지출로서 통계청은 1) 경상조세, 2) 비경상조세, 3) 연금, 4) 사회보장, 5) 이자비용, 6) 가구 간 이전지출, 7) 비영리단체로 이전 등으로 구분

- '13년 3분기 월평균 오락·문화지출은 약 14만 3,000원으로 전년동기대비 0.4% 감소. '11년 1분기 이후 등락 기조이며 '13년 3분기는 전분기대비 3.3% 상승
- '13년 3분기 가구당 월평균 소비지출 중 콘텐츠산업 영역인 오락·문화 지출은 전년동기대비 약 600원 감소
- 오락·문화 소비지출은 '08년 4분기에 9만 9,000원 이후 전년동기대비 증가세를 유지하다 '13년 3분기에 소폭 감소, 전분기대비는 '10년 1분기 이후 등락 지속
 - ※ '11년 1분기부터 '13년 2분기까지 전분기대비 오락·문화 소비지출 증감률은 5.5%, -3.9%, 9.2%, -11.9%, 14.5%, -3.0%, 7.0%, -13.4%, 15.0%, -3.1%로 등락세. 오락·문화 소비지출 전분기대비 증감은 전체 소비지출과 유사한 경향을 보이고 있으며, 오락·문화 소비지출의 전분기대비 변동폭은 '11년 3분기 이후 전체소비지출 대비 높은 수준 지속
 - ※ '13년 3분기 오락·문화 소비지출과 함께 식료품 및 비주류음료, 통신, 기타 상품 및 서비스 등 3개 분야의 소비 지출은 전년동기대비 감소, 특히 기타 상품 및 서비스, 식료품 및 비주류음료 등 2개 부문은 오락·문화 소비지출 대비 높은 감소를 보이고 있으며 '13년 3분기 전년동기대비 7.4%, 2.5% 감소
- 오락·문화 소비지출은 '09년 금융위기 이후 '12년 1분기까지 경기상승이 이어지면서 전체 소비지출 증가에 따라 증가. 이후 유럽재정위기 등 대외 요인에 따른 세계경제의 경기하락 압력 확대 등이 국내경기 회복 지연 및 국내 수요 증대에 다소 부정적, 특히 대내적으로 국내기업들의 전반적인 기업 수익성 악화 우려, 가계부채 문제 등은 중장기적 측면에서의 경기 상승과 함께 소비지출 증감의 직접적 영향 확대 예상
- '13년 3분기 이후 미국 등 주요 국가들의 경기상승세 회복과 함께 중국 등 신흥국가들의 대내외 신뢰도 증대 등이 국내 대기업을 중심으로 수출 확대로 이어져 국내 경기 상승에 긍정적일 전망. 이에 따라 향후 국내 경기는 민간부문 주도의 경기상승에 따른 내수확대 등이 예상되며, 특히 가계부채 등 일부 구조적 요인에도 불구하고 원화절상 등에 따른 실질소득 증가 및 개선으로 소비지출 증대 예상. 이중 오락·문화 소비지출은 전체 소비지출 증감에 민감한 영향을 받기에 산업 패러다임 변화에 부응하면서 안정적 소비를 견인하는 경쟁력을 확보한 스마트콘텐츠의 지속 공급여부가 중요 관건

〈그림 I -10〉 오락·문화 소비지출 증감률 변동 추이

(단위 : 천원, %)



〈표 I -16〉 전국가구 가구당 일평균 소비지출

(단위 : 천원, %)

구 분	2012년		2013년			2012년		2013년			13년2분기 (전년동기 대비)	13년3분기 (전년동기 대비)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	3분기 비중	4분기 비중	1분기 비중	2분기 비중	3분기 비중		
소비 지출	2,467.1 (3.4)	2,412.3 (-2.2)	2,542.6 (5.4)	2,403.5 (-5.5)	2,493.5 (3.7)	100	100	100	100	100	0.7	1.1
실질	2,318.7 (3.1)	2,260.8 (-2.5)	2,367.4 (4.7)	2,240.0 (-5.4)	2,315.2 (3.4)	-	-	-	-	-	-0.4	-0.1
식품 및 비주류음료	382.8 (17.3)	346.7 (-9.4)	336.6 (-2.9)	329.9 (-2.0)	373.3 (13.2)	15.5	14.4	13.2	13.7	15.0	1.1	-2.5
주류 및 담배	29.9 (6.8)	27.3 (-8.6)	26.7 (-2.2)	27.6 (3.2)	30.3 (10.0)	1.2	1.1	1.1	1.1	1.2	-1.4	1.5
의류 및 신발	131.8 (-22.7)	203.0 (54.1)	165.3 (-18.6)	171.2 (3.6)	133.0 (-22.4)	5.3	8.4	6.5	7.1	5.3	0.5	0.9
주거 및 수도광열	211.9 (-13.5)	253.7 (19.8)	325.7 (28.4)	260.9 (-19.9)	225.4 (-13.6)	8.6	10.5	12.8	10.9	9.0	6.5	6.4
가정용품 및 가사서비스	98.0 (8.5)	94.1 (-4.0)	89.3 (-5.1)	98.4 (10.2)	104.3 (6.0)	4.0	3.9	3.5	4.1	4.2	9.1	6.5
보 건	153.4 (-3.4)	157.2 (2.5)	171.5 (9.1)	157.4 (-8.2)	158.8 (0.9)	6.2	6.5	6.7	6.6	6.4	-0.8	3.6
교 통	297.9 (-3.4)	311.8 (4.7)	294.3 (-5.6)	311.4 (5.8)	308.1 (-1.0)	12.1	12.9	11.6	13.0	12.4	0.9	3.4
통 신	155.3 (0.6)	151.6 (-2.3)	151.1 (-0.3)	152.2 (0.7)	153.2 (0.6)	6.3	6.3	5.9	6.3	6.1	-1.4	-1.3
오락·문화	144.0 (7.0)	124.7 (-13.4)	143.3 (15.0)	138.9 (-3.1)	143.4 (3.3)	5.8	5.2	5.6	5.8	5.8	3.2	-0.4
교 육	329.9 (42.2)	228.1 (-30.9)	339.5 (48.8)	234.0 (-31.1)	332.2 (42.0)	13.4	9.5	13.4	9.7	13.3	0.9	0.7
음식·숙박	322.5 (0.7)	307.9 (-4.5)	295.9 (-3.9)	321.6 (8.7)	337.3 (4.9)	13.1	12.8	11.6	13.4	13.5	0.4	4.6
기타 상품 및 서비스	209.8 (-3.6)	206.2 (-1.7)	203.3 (-1.4)	200.0 (-1.6)	194.2 (-2.9)	8.5	8.5	8.0	8.3	7.8	-8.2	-7.4

출처 : 통계청(2013), '12년 3분기~'13년 3분기 가계동향

- '13년 3분기 오락·문화 소비지출 세부내역 구성비는 1) 문화서비스(20.8%), 2) 단체여행비(19.8%), 3) 운동 및 오락서비스(15.5%), 4) 서적(12.5%), 5) 캠핑 및 운동 관련용품(5.8%) 순. '13년 3분기 운동 및 오락서비스, 서적, 캠핑 및 운동 관련용품 등 3개 부문 비중은 전분기대비 증가
 - '13년 3분기 전체 오락·문화 소비지출 전년동기대비 감소에도 불구하고, 영상음향 및 정보기기수리(2.9%), 오락문화내구재(257.2%), 악기기구(2.9%), 장난감 및 취미용품(14.4%), 캠핑 및 운동관련용품(8.4%), 애완동물 관련용품(8.6%), 화훼 및 애완동물 서비스(23.2%), 운동 및 오락서비스(18.5%), 문화서비스(4.7%), 복권(0.6%), 문구(14.6%) 등 11개 부문은 전년동기대비 증가
 - ※ 서적은 '11년 2분기 이후 전년동기대비 감소 기조, '13년 1분기부터 증가세를 보이다가 '13년 3분기는 전년동기대비 2.4% 감소
 - 구성비 상위 5개 항목 중 문화서비스, 운동 및 오락서비스, 캠핑 및 운동 관련용품 등 3개 부문은 '13년 3분기 전년동기대비 4.7% 증가, 18.5% 증가, 8.4% 증가
 - '13년 3분기 오락·문화 소비지출 중 핵심콘텐츠 상품 및 서비스 소비지출 비중은 약 58.5%로 전년동기대비 4.3%p 증가했으며 전분기대비 2.0%p 상승
 - ※ '13년 3분기 핵심콘텐츠의 경우 문화서비스(20.8%) + 서적(12.5%) + 운동 및 오락서비스(15.5%) + 장난감 및 취미용품(4.2%) + 문구(3.6%) + 기타인쇄물(1.4%) + 오락문화내구재(0.4%) + 오락 문화 내구재 유지 및 수리(0.1%) 등으로 구성

〈표 I -17〉 전국가구 가구당 월평균 오락·문화 소비지출(세부항목)

(단위 : 천원, %)

구분	2012년		2013년			2012년		2013년			'13년 2분기 (전동기대비)	'13년 3분기 (전동기대비)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	3분기 구성비	4분기 구성비	1분기 구성비	2분기 구성비	3분기 구성비		
오락·문화	144.0 (7.0)	124.7 (-13.4)	143.3 (15.0)	138.9 (-3.1)	143.4 (3.3)	5.8	5.2	5.6	5.8	5.8	3.2	-0.4
영상음향기기	7.5 (-7.9)	8.6 (13.9)	7.3 (-14.8)	4.9 (-32.6)	6.2 (25.5)	5.2	6.9	5.1	3.5	4.3	-39.8	-17.9
사진·영상장비	2.0 (83.1)	0.8 (-61.4)	0.9 (22.0)	1.2 (34.0)	1.0 (-18.4)	1.4	0.6	0.6	0.9	0.7	15.5	-48.5
정보처리장치	8.1 (4.1)	6.3 (-21.6)	11.2 (78.1)	7.3 (-34.9)	6.6 (-10.4)	5.6	5.1	7.8	5.3	4.6	-5.4	-18.6
기록매체	0.3 (-10.4)	0.3 (8.4)	0.3 (12.9)	0.2 (-26.4)	0.2 (-22.6)	0.2	0.2	0.2	0.2	0.1	-19.3	-30.3
영상음향 및 정보기기수리	1.2 (9.6)	1.1 (-7.4)	0.9 (-21.6)	0.8 (-14.1)	1.3 (64.7)	0.8	0.9	0.6	0.5	0.9	-31.6	2.9
오락문화 내구재	0.2 (-73.1)	0.2 (-1.2)	0.6 (247.0)	0.8 (34.4)	0.6 (-22.5)	0.1	0.1	0.4	0.6	0.4	23.8	257.2
악기기구	1.1 (-28.4)	1.4 (26.4)	1.4 (-0.7)	0.9 (-30.8)	1.1 (18.5)	0.8	1.1	1.0	0.7	0.8	-37.8	2.9
오락문화 내구재 유지 및 수리	0.3 (32.7)	0.3 (4.2)	0.6 (110.7)	0.2 (-59.7)	0.2 (-7.4)	0.2	0.2	0.4	0.2	0.1	17.3	-18.1
장난감 및 취미용품	5.3 (-20.9)	8.0 (51.5)	5.5 (-30.9)	6.8 (23.3)	6.0 (-11.4)	3.7	6.4	3.9	4.9	4.2	2.2	14.4
캠핑 및 운동 관련용품	7.6 (24.4)	5.3 (-30.9)	5.6 (5.4)	7.4 (32.5)	8.3 (12.3)	5.3	4.2	3.9	5.3	5.8	20.0	8.4
화훼관련용품	2.4 (-49.8)	1.9 (-22.0)	3.1 (65.6)	4.5 (44.1)	1.8 (-60.3)	1.7	1.5	2.2	3.2	1.2	-6.6	-26.1
애완동물 관련용품	2.3 (-2.0)	2.5 (11.0)	2.3 (-7.3)	2.3 (0.0)	2.5 (5.4)	1.6	2.0	1.6	1.7	1.7	0.9	8.6
화훼 및 애완동물 서비스	1.5 (5.7)	1.3 (-13.5)	1.4 (10.4)	1.8 (27.8)	1.8 (1.0)	1.0	1.0	1.0	1.3	1.3	29.1	23.2
운동 및 오락서비스	18.8 (19.0)	14.3 (-24.0)	15.2 (6.3)	17.5 (14.9)	22.3 (27.5)	13.0	11.5	10.6	12.6	15.5	10.5	18.5
문화서비스	28.5 (-4.9)	27.8 (-2.5)	28.8 (3.8)	29.4 (1.9)	29.8 (1.5)	19.8	22.3	20.1	21.1	20.8	-1.9	4.7
복권	0.3 (4.7)	0.3 (-5.7)	0.3 (6.7)	0.3 (3.0)	0.3 (-2.9)	0.2	0.3	0.2	0.2	0.2	8.5	0.6
서적	18.3 (13.4)	16.5 (-9.7)	25.4 (54.1)	16.4 (-35.4)	17.9 (8.6)	12.7	13.3	17.8	11.8	12.5	1.9	-2.4
기타인쇄물	2.3 (5.2)	2.4 (3.4)	2.3 (-3.6)	2.1 (-6.0)	2.0 (-5.3)	1.6	1.9	1.6	1.5	1.4	-1.5	-11.2
문구	4.5 (2.0)	4.9 (8.7)	7.2 (47.6)	5.2 (-28.0)	5.2 (-0.8)	3.1	3.9	5.1	3.8	3.6	17.8	14.6
단체여행비	31.7 (33.6)	20.7 (-34.8)	22.9 (10.6)	28.7 (25.4)	28.5 (-0.8)	22.0	16.6	16.0	20.7	19.8	20.8	-10.3

출처 : 통계청(2013), '12년 3분기~'13년 3분기 가계동향

3.2. 가계수입 및 소비지출 변화 전망

- 소비자심리지수(CSI)²⁰⁾는 연고점인 '09년 10월의 117 수준에서 하락세를 보이다가 '12년 1월부터 등락기조, '13년 1월 이후 상승세이며 '13년 9월은 102를 기록
 - 가계수입전망 CSI는 '09년 10월 고점인 106을 기록 이후 호조세가 유지되다가 '12년 4월부터 등락기조, '13년 1월부터 상승세로 전환되었으나 4월 이후 약간 하락했으며 '13년 9월은 97. 소비지출전망 CSI는 '12년 5월 113 기록 이후 등락세이며 '13년 9월은 105 수준
 - 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 11월 98 기록한 후 '12년 1월 90으로 하락하면서 부진정도가 다른 부문대비 높은 수준. '13년 1월 이후 약간 회복세를 보이고 있으나 '13년 9월은 89로 저조
 - ※ '13년 7월 및 8월 교양·오락·문화비 관련 소비지출전망 CSI는 89, 90
 - 외식비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '09년 10월에서 '10년 12월까지 94를 기록했으며, '12년 1월 87 수준 이후 등락세이며 '13년 9월은 89로 부진
 - 여행비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '12년 6월부터 하락기조를 나타내다 '13년 4월 이후 상승세, '13년 6월부터 하락세로 전환되었으며 '13년 9월은 85 수준으로 저조

〈표 1-18〉 가계수입 및 소비지출전망 CSI 추이

구분	2012년							2013년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월	
소비자심리지수	100	101	99	100	100	99	102	102	104	102	104	105	105	105	102	
가계수입전망CSI	98	97	97	99	98	97	101	99	100	99	99	99	99	99	97	
소비지출전망CSI	110	111	108	107	108	108	107	106	109	105	106	106	105	109	105	
내 구 재	89	88	88	87	88	88	89	88	89	88	89	91	90	92	91	
의 류 비	100	98	97	100	100	100	97	95	98	97	98	99	98	99	98	
외 식 비	90	88	87	86	89	87	87	84	87	86	88	88	88	90	89	
여 행 비	88	85	84	85	86	85	82	81	84	84	86	88	88	87	85	
교 육 비	111	109	108	110	110	111	106	106	105	104	102	103	104	104	101	
의 료·보 건 비	115	116	114	116	115	115	110	108	111	110	110	111	110	111	107	
교양·오락·문화비	92	92	90	91	91	91	89	86	87	87	88	88	89	90	89	
교 통·통 신 비	115	115	114	114	114	114	113	110	112	109	109	108	109	110	116	

출처 : 통계청(2013), '12년 7월~'13년 9월 소비자동향조사

※ 소비자심리지수는 100을 넘으면 앞으로 생활형편이나 경기, 수입 등이 좋아질 것으로 보는 사람이 많다는 뜻이며 100 미만이면 그 반대임

20) 소비자심리지수(Consumer Sentiment Index) : 민간소비 및 경기동행지수와 높은 상관관계를 보여 미래 소비 및 경기 등의 전망에 유용. 현재 생활형편 등 6개의 주요 개별지수를 표준화하여 합성한 지수로서 전반적인 소비자 심리의 종합적 판단에 유용한 종합지수

4 수출변화 추이

4.1. 콘텐츠업체(상장사) 수출 변화 추이²¹⁾

□ 2013년 3분기 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 3분기 수출액은 약 3,925억 원으로 전년동기대비 12.2% 증가했으며 전분기대비 9.9% 상승
 - '10년 1분기 이후 '12년 1분기 및 2분기를 제외하고 비교적 큰 폭의 전분기대비 상승기조. '13년 1분기는 약간 하락했으나 '13년 2분기부터 상승세로 전환
- 게임산업의 '13년 3분기 수출액은 약 2,471억 원으로 전년동기대비 18.5% 증가했으며 전분기대비 10.9% 상승. '12년 1분기 및 2분기는 전분기대비 다소 큰 폭으로 하락했으나 이후 상승기조
 - '13년 3분기 게임의 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 63.0%로 '12년 3분기(59.6%) 대비 3.4%p 상승
 - 대형업체 중 CJ E&M 게임부문의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 116.5% 증가. 위메이드엔터테인먼트는 '13년 3분기 수출액의 경우 전년동기대비 26.5% 증가. 이는 다수의 흥행 모바일게임 등이 내수시장과 함께 해외 시장에서도 선전에 기인. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 이어지다가 '13년 3분기 들어 전년동기대비 99.3% 큰 폭의 증가를 기록
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소기조이며 '13년 3분기는 전년동기대비 46.8% 큰 폭 감소
 - 중소형 업체 중, 게임빌은 '11년 4분기 이후 지속적인 신작 모바일게임들의 다수 출시와 함께 흥행 호조에 따른 해외 수요증가로 '13년 3분기 수출액은

21) 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 CJ E&M 중복적용. 자료의 출처는 금융감독원 전자공시시스템(<http://dart.fss.or.kr>)에 등록된 기업보고서

전년동기대비 큰 폭의 성장을 기록

※ 게임빌은 수요측면에서 콘텐츠 소비 패턴의 스마트화와 공급측면의 자체 개발 모바일게임의 지속 출시 및 다수 흥행작 출현으로 '11년 1분기 이후 높은 수출액 증가율 기록. 게임빌의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 190.6%(169.0%)²²⁾ 큰 폭 증가. 컴투스도 '13년 3분기 수출액의 경우 전년동기대비 18.9% 감소

※ 한빛소프트의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 42.0% 증가했으며, 웹젠은 '13년 3분기 수출액의 경우 전년동기대비 60.5% 증가

- 게임의 수출액은 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 전분기대비 상승기조였으나 '12년 1분기와 2분기에 다소 큰 폭의 하락을 기록. '12년 3분기 이후 상승세가 이어지면서 회복. 향후 단말기 등 고성능 하드웨어의 지속 출시와 함께 전반적인 게임 콘텐츠 이용 패러다임의 변화에 따라 국내외 게임 이용자들은 지속 확대 예상. 이에 흥행작 기반의 대내외 경쟁력 및 개발력을 보유한 모바일게임 개발사들의 해외수출 증가 전망

※ '10년 3분기에서 '13년 2분기까지 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, 3.9% 상승, 0.8% 상승, 1.9% 상승

- 출판산업의 '13년 3분기 수출액은 약 48억 5,000만 원으로 전년동기대비 110.0% 증가했으며, 전분기대비 5.6% 하락

- '13년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 1.2%로 전년동기대비 0.5%p 상승

※ 대교, 능률교육, 예림당, 이퓨처의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 158.1% 증가, 12.5% 감소, 0.0% 증가, 37.5% 증가

- 출판의 수출액은 '10년 2분기 이후 전분기대비 등락기조였으나 '12년 2분기부터 전반적인 상승세를 보이다가 '13년 3분기 들어 하락세

- 방송산업의 '13년 3분기 수출액은 약 618억 5,000만 원으로 전년동기대비 19.6% 증가했으며 전분기대비 2.7% 상승

- '13년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 15.8%로 전년동기대비 1.0%p 상승

22) 2013년 2분기 수출액 전년동기대비 성장률

※ CJ오쇼핑의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 173.7% 증가했으며 전분기대비 14.5% 상승

※ CJ E&M 방송부문의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 9.4% 증가했으며 전분기대비 1.4% 상승

※ 초록뱀미디어는 독립제작사이며 '13년 3분기 수출액의 경우 전년동기대비 36.7% 감소했으며 전분기대비 216.7% 상승. 팬엔터테인먼트의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 54.0% 감소했으며 전분기대비 88.4% 상승

- 방송의 수출액은 '11년 1분기에서 '11년 4분기까지 전분기대비 하락기조. '12년 1분기부터 큰 폭의 상승과 하락을 보이다가 '12년 3분기 이후 등락세이며 '13년 3분기는 전분기대비 상승

● 영화산업의 '13년 3분기 수출액은 약 32억 1,000만 원으로 전년동기대비 73.9% 감소했으며 전분기대비 67.6% 하락

- '13년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 0.8%로 전년동기대비 2.7%p 하락

※ CJ E&M 영화부문의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 74.9% 감소했으며 전분기대비 66.9% 하락

※ 미디어플렉스는 영화투자배급사이며 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 46.7% 감소했으며 전분기대비 74.5% 하락

- 영화는 '11년 1분기 이후 전분기대비 상승기조에서 '12년 1분기부터 다소 큰 폭의 등락세이며, '13년 3분기는 전분기대비 다소 큰 폭의 하락을 기록

● 음악산업의 '13년 3분기 수출액은 약 517억 9,000만 원으로 전년동기대비 5.9% 감소했으며 전분기대비 29.9% 상승

- '13년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 13.2%로 전년동기대비 2.5%p 하락

※ YG엔터테인먼트 및 로엔엔터테인먼트의 '13년 3분기 수출액은 전년동기대비 28.9% 증가, 120.0% 증가했으며 이외 업체는 전년동기대비 감소를 기록, 수출액 규모 측면에서는 SM엔터테인먼트, YG엔터테인먼트 등이 '13년 1분기에 이어 음악 수출액 규모를 주도

- 음악은 '10년 2분기에서 4분기까지 전분기대비 하락세. '11년 1분기부터 '12년 1분기 및 '13년 1분기 다소 큰 폭의 하락을 제외하고, 전반적으로 상승 기조 지속

- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 3분기 수출액은 약 236억 8,000만 원으로 전년동기대비 18.9% 증가했으며 전분기대비 24.2% 상승
- '13년 3분기 전체 콘텐츠산업 수출액에서 수출액 비중은 6.0%로 전년동기대비 0.3%p 상승
- 애니메이션/캐릭터는 '10년 1분기 이후 전분기대비 등락세가 이어지다가 '13년 2분기부터 다소 큰 폭 상승세

〈표 1-19〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

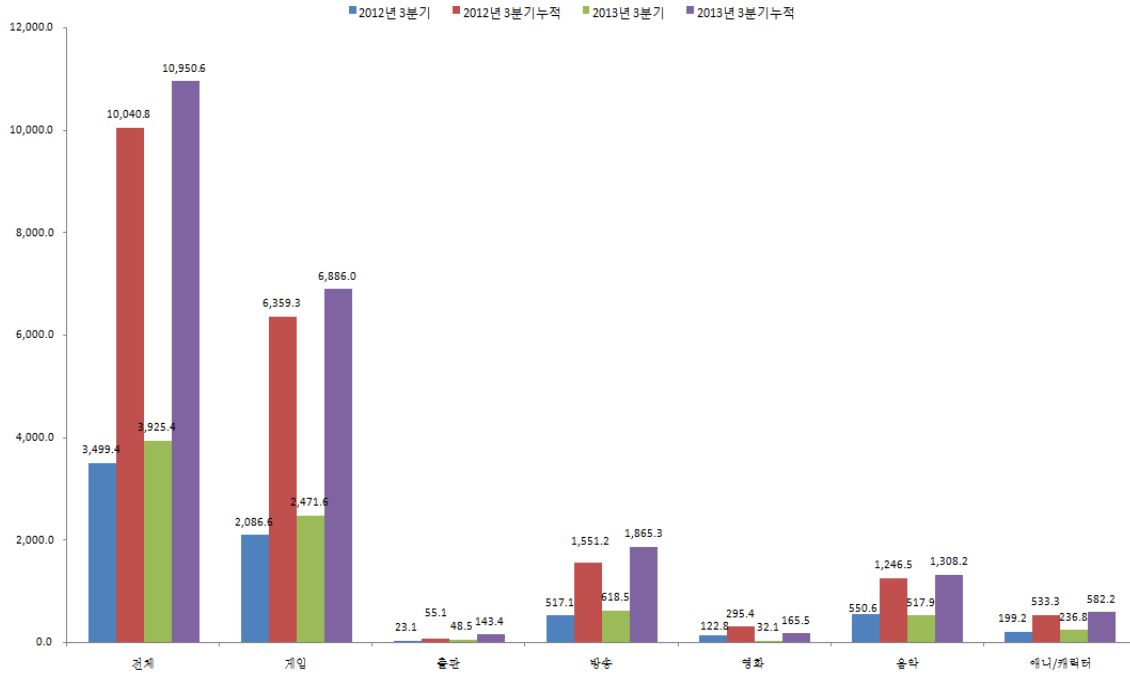
(단위: 억 원, %)

구분	2012년			2013년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	2,066.6 (2.5%)	2,169.0 (3.9%)	8,528.3 (6.9%)	2,186.2 (0.8%)	2,228.2 (1.9%)	2,471.6 (10.9%)	6,886.0 (8.3%)	18.5%
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	23.1 (41.7%)	117.2 (407.4%)	172.3 (38.8%)	43.5 (-62.9%)	51.4 (18.2%)	48.5 (-5.6%)	143.4 (160.3%)	110.0%
방송	517.1 (-10.0%)	448.0 (-13.4%)	1,999.2 (27.2%)	644.3 (43.8%)	602.5 (-6.5%)	618.5 (2.7%)	1,865.3 (20.2%)	19.6%
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	122.8 (144.6%)	75.5 (-38.5%)	370.9 (251.6%)	34.4 (-54.4%)	99.0 (187.8%)	32.1 (-67.6%)	165.5 (-44.0%)	-73.9%
음악	550.6 (48.1%)	571.4 (3.8%)	1,817.9 (107.9%)	391.5 (-31.5%)	398.8 (1.9%)	517.9 (29.9%)	1,308.2 (4.9%)	-5.9%
애니메이션/ 캐릭터	199.2 (-1.0%)	208.6 (4.7%)	741.9 (-6.9%)	154.7 (-25.8%)	190.7 (23.3%)	236.8 (24.2%)	582.2 (9.2%)	18.9%
합계	3,499.4 (7.7%)	3,589.7 (2.6%)	13,630.5 (19.0%)	3,454.6 (-3.8%)	3,570.6 (3.4%)	3,925.4 (9.9%)	10,950.6 (9.1%)	12.2%

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용, 'NHN엔터테인먼트'는 '13년 2분기까지 회사분할전인 'NHN' 해외 수출데이터 부재 및 '13년 3분기 실적보고서상 수출액 대신 해외지역 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 매출액 비중이 높은 포털사 등의 경우 산업의 특성상 내수 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'GS홈쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', '한국경제TV', 'MBC', '초록뱀', '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 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '오로라월드'는 '13년 1분기, 2분기, 3분기 수출액데이터 부재로 '13년 해당분기 전체 매출액 대비 해외 비중 적용

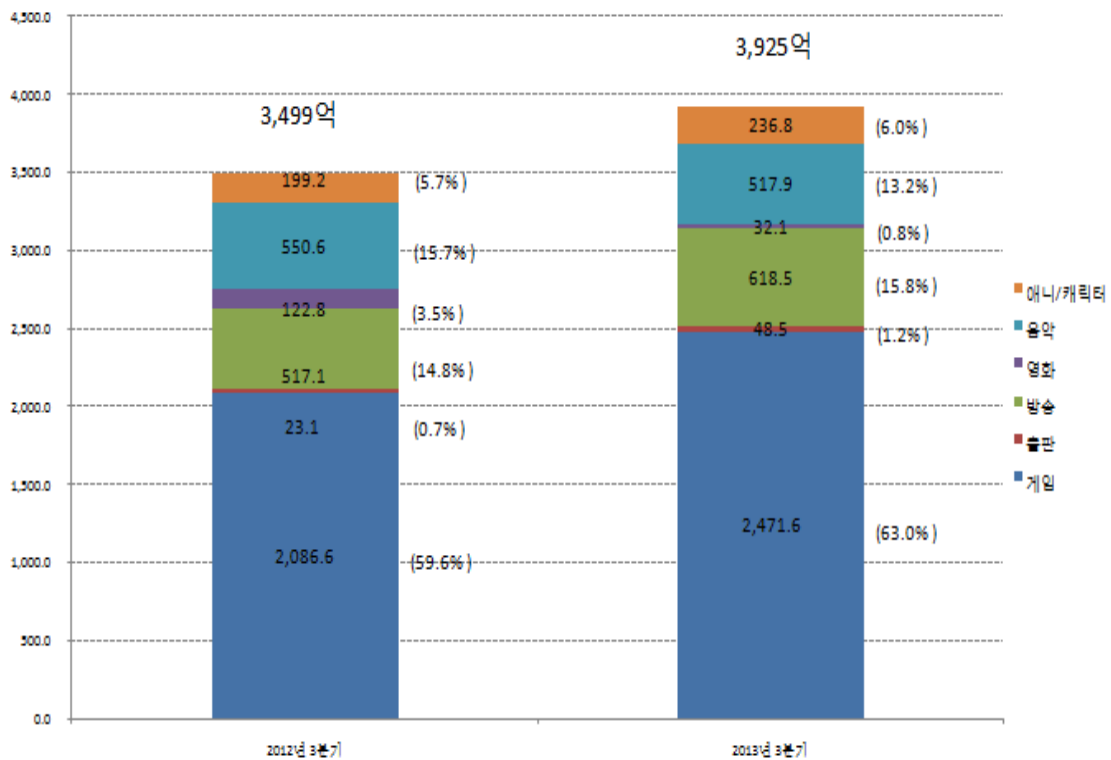
〈그림 I -11〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위 : 억 원)



〈그림 I -12〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 수출

(단위 : 억 원)



□ 2013년 3분기누적 콘텐츠 업체 수출 동향

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 3분기누적 수출액은 약 1조 950억 원으로 전년 동기대비 9.1% 증가
 - '13년 3분기누적 콘텐츠산업 상장사 수출액 중 영화를 제외하고 전 부문 전년 동기대비 증가
 - ※ 게임, 출판, 방송, 음악, 애니메이션/캐릭터 수출액은 '13년 3분기누적 전년동기대비 8.3% 증가, 160.3% 증가, 20.2% 증가, 4.9% 증가, 9.2% 증가
 - ※ 영화의 '13년 3분기누적 수출액은 전년동기대비 44.0% 감소
 - 게임 및 방송의 '13년 3분기누적 수출액은 '10년 3분기누적 이후 지속 증가
 - ※ 게임의 '13년 3분기누적 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 수출액 대비 비중은 62.9%로 '12년 3분기누적(63.3%) 대비 0.4%p 하락
 - 음악의 수출액은 '12년 3분기누적 큰 폭의 증가에서 '13년 3분기누적 들어 정체적 증가
 - ※ 음악의 '13년 3분기누적 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 수출액 비중은 11.9%로 '12년 3분기누적 대비 0.5%p 하락

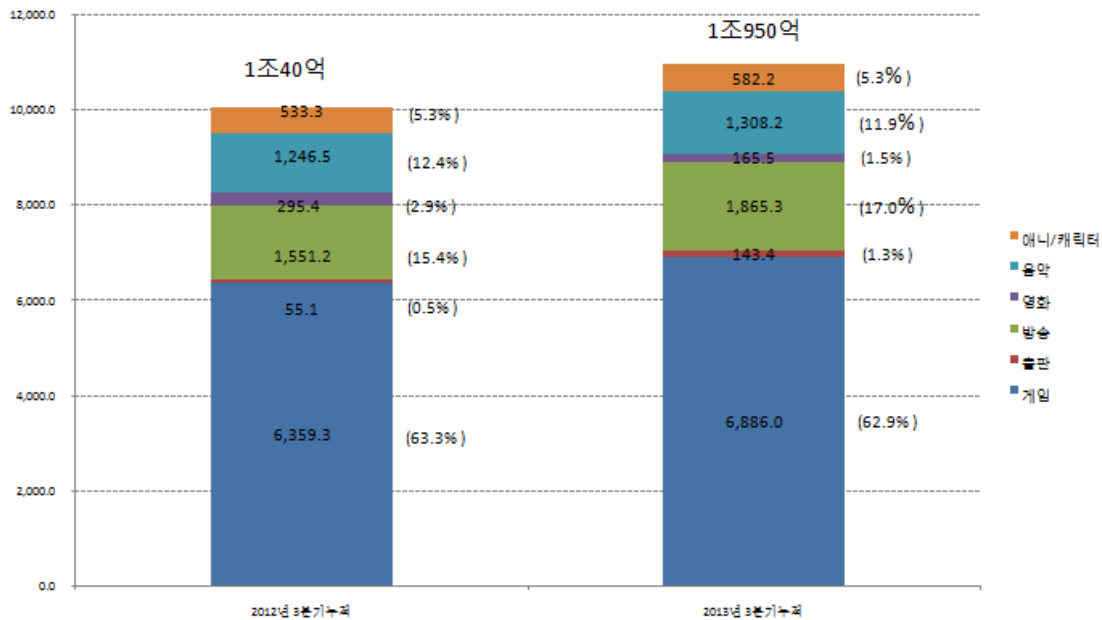
〈표 1-20〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출 변동

(단위: 억 원)

구분	2011년		2012년		2013년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	1,792.8 (28.3%)	5,189.5 (28.3%)	2,086.6 (16.4%)	6,359.3 (22.5%)	2,471.6 (18.5%)	6,886.0 (8.3%)
지식 정보	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
출판	15.0 (111.3%)	38.3 (29.0%)	23.1 (54.0%)	55.1 (43.9%)	48.5 (110.0%)	143.4 (160.3%)
방송	458.0 (138.9%)	1,187.6 (93.5%)	517.1 (12.9%)	1,551.2 (30.6%)	618.5 (19.6%)	1,865.3 (20.2%)
광고	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a	n/a
영화	32.0 -	60.1 (1,569.4%)	122.8 (283.8%)	295.4 (391.5%)	32.1 (-73.9%)	165.5 (-44.0%)
음악	175.5 (54.1%)	363.4 (-13.3%)	550.6 (213.7%)	1,246.5 (243.0%)	517.9 (-5.9%)	1,308.2 (4.9%)
애니메이션/ 캐릭터	189.8 (-11.0%)	579.0 (12.4%)	199.2 (5.0%)	533.3 (-7.9%)	236.8 (18.9%)	582.2 (9.2%)
합계	2,663.1 (38.5%)	7,417.9 (31.8%)	3,499.4 (31.4%)	10,040.8 (35.4%)	3,925.4 (12.2%)	10,950.6 (9.1%)

- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 수출액을 적용, 'NHN엔터테인먼트'는 '13년 2분기까지 회사분할전인 'NHN' 해외 수출데이터 부재 및 '13년 3분기 실적보고서상 수출액 대신 해외지역 매출액을 발표해 분석에서 제외
- 2) 지식정보는 매출액 비중이 높은 포털사 등의 경우 산업의 특성상 내수 중심으로 영업활동이 이뤄지므로 분석에서 제외
- 3) 출판 중 '대교', '능률교육', '예림당', '이퓨처' 사업보고서에서 수출 발생
- 4) 방송 중 'CJ오쇼핑', 'GS홈쇼핑', 'CJ E&M', 'SBS콘텐츠허브', '한국경제TV', 'MBC', '초록뱀', '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 '스튜디오씨엔스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외, '오로라월드'는 '13년 1분기, 2분기, 3분기 수출액데이터 부재로 '13년 해당분기 전체 매출액 대비 해외 비중 적용

〈그림 1-13〉 '12년 3분기누적 vs '13년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 수출 누적



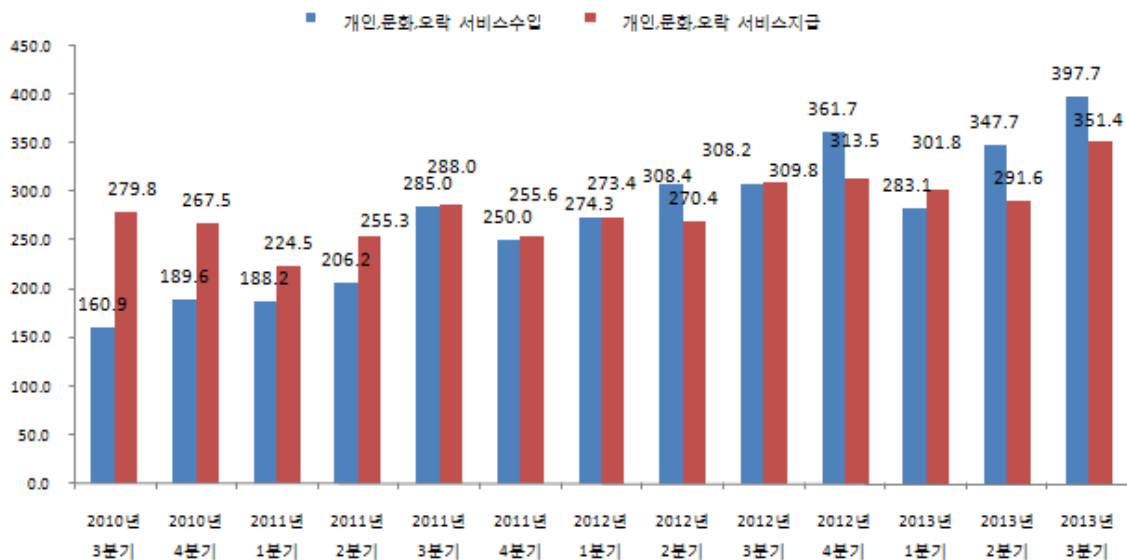
4.2. 서비스 국제수지(Balance Of Payments) 변화 추이

□ '13년 3분기 개인·문화·오락 서비스수지(Services Balance) 추이²³⁾

- '13년 3분기 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 4,630만 달러의 흑자 상태이며 전년동기대비 약 2,993.7% 큰 폭 증가
 - '13년 3분기 개인·문화·오락 서비스 수입(Services Credit)은 약 3억 9,770만 달러로 전년동기대비 약 29.0% 증가
 - '13년 3분기 개인·문화·오락 서비스 지급(Services Debit)은 약 3억 5,140만 달러로 전년동기대비 약 13.4% 증가
 - 개인·문화·오락 서비스 수지는 '10년 3분기 약 1억 1,890만 달러의 가장 높은 적자를 기록했으며 이후 흑자와 적자를 반복하는 추세. '13년 2분기부터 흑자 기조 지속. 이는 개인·문화·오락 서비스 수입의 상대적으로 높은 증가율에 기인

〈그림 1-14〉 개인·문화·오락 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



23) 서비스 수지는 경상수지 중 외국과의 서비스 거래 결과 벌어들인 돈과 지급한 돈의 차이를 말하며, 개인, 문화 및 오락 서비스 수지는 하위 세부 분류로 음향영상 서비스, 기타 개인오락문화 서비스로 구분

□ '13년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스수지(Services Balance) 추이

- '13년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스 수지는 약 8,370만 달러의 흑자를 나타내고 있으며, 전년동기대비 약 124.4% 큰 폭 증가
 - '13년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스 수입(Services Credit)은 약 10억 2,850만 달러로 전년동기대비 약 15.4% 증가
 - '13년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스 지급(Services Debit)은 약 9억 4,480만 달러로 전년동기대비 약 10.7% 증가

〈표 1-21〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 개인·문화·오락 서비스수지 변동

(단위 : 백만 달러)

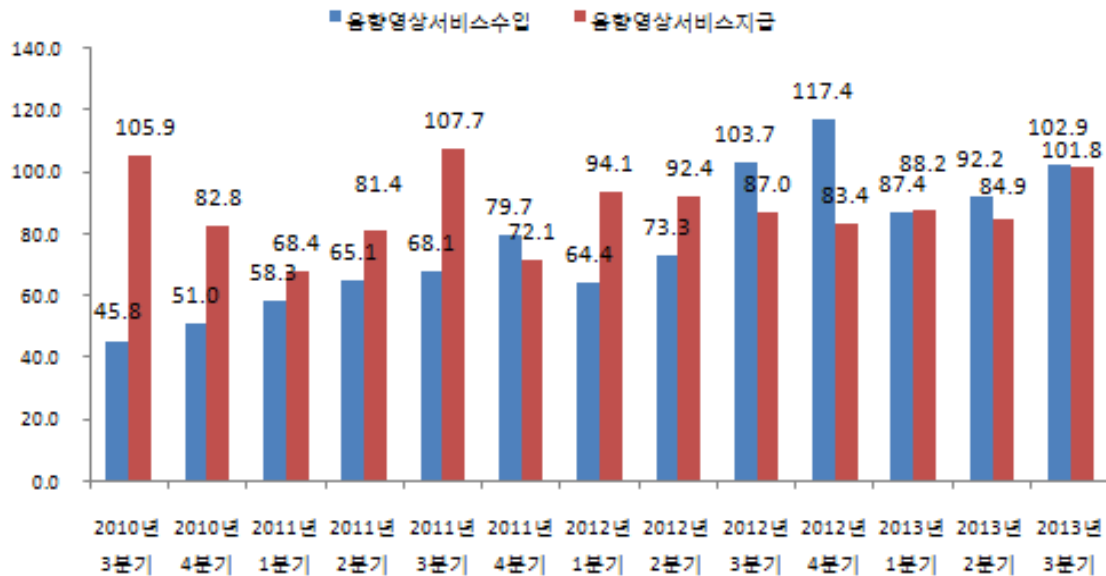
구분	2011년		2012년		2013년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
개인,문화,오락 서비스수입	285.0 (77.1%)	679.4 (52.0%)	308.2 (8.1%)	890.9 (31.1%)	397.7 (29.0%)	1,028.5 (15.4%)
개인,문화,오락 서비스지급	288.0 (2.9%)	767.8 (1.8%)	309.8 (7.6%)	853.6 (11.2%)	351.4 (13.4%)	944.8 (10.7%)
개인,문화,오락 서비스수지	-3 (97.5%)	-88.4 (71.2%)	-1.6 (-46.7%)	37.3 (142.2%)	46.3 (2,933.7%)	83.7 (124.4%)

□ '13년 3분기 음향영상 서비스수지 추이

- '13년 3분기 음향영상 서비스수지는 약 110만 달러 흑자 상태이며 전년동기대비 약 93.4% 감소
- '13년 3분기 음향영상 서비스 수입은 약 1억 290만 달러로 전년동기대비 약 0.8% 감소
- '13년 3분기 음향영상 서비스 지급은 약 1억 180만 달러로 전년동기대비 약 17.0% 증가
- 음향영상 서비스 수지는 '10년 3분기 약 6,010만 달러의 최고 적자 수준을 기록한 후 '11년 4분기 들어 흑자 기록. '12년 2분기 이후 '13년 1분기를 제외하고 흑자 지속. '13년 3분기는 다소 높은 전년동기대비 감소를 나타내고 있으며 이는 음향영상 서비스 지급의 높은 증가율과 음향영상 서비스 수입의 감소에 기인

〈그림 I -15〉 음향영상 서비스수지 추이

(단위 : 백만 달러)



□ '13년 3분기누적 음향영상 서비스수지 추이

- '13년 3분기누적 음향영상 서비스수지는 약 760만 달러 흑자 상태이며 전년동기 대비 약 123.7% 큰 폭 증가
 - '13년 3분기누적 음향영상 서비스 수입은 약 2억 8,250만 달러로 전년동기 대비 약 17.0% 증가
 - '13년 3분기누적 음향영상 서비스 지급은 약 2억 7,490만 달러로 전년동기 대비 약 0.5% 증가

〈표 I -22〉 '11년 3분기누적~'13년 3분기누적 음향영상 서비스수지 변동

(단위 : 백만 달러)

구분	2011년		2012년		2013년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
음향영상서비스 수입	68.1 (48.7%)	191.5 (39.2%)	103.7 (52.3%)	241.4 (26.1%)	102.9 (-0.8%)	282.5 (17.0%)
음향영상서비스 지급	107.7 (1.7%)	257.5 (-7.1%)	87.0 (-19.2%)	273.5 (6.2%)	101.8 (17.0%)	274.9 (0.5%)
음향영상서비스 수지	-39.6 (34.1%)	-66 (52.8%)	16.7 (142.2%)	-32.1 (51.4%)	1.1 (-93.4%)	7.6 (123.7%)

5 고용변화 추이

5.1. 문화산업분야 고용 변화 추이

□ 경기 상승세 확대 기조로 서비스업 중심의 취업자수 증가

- 엔저, 유럽재정위기 등 대외 불안요소에도 불구하고 세계경제의 상승이 예상되면서 수출 확대 및 내수 증대 기대감이 증가해 이에 따른 서비스업 중심의 취업자수 증가. '13년 3분기 고용시장은 '13년 2분기에 이어 전년동기대비 양적 증가기조 유지. 청년층 실업률은 전체 실업률 대비 높은 수준이 지속되는 가운데 연령별, 학력별, 근로형태별 등 고용의 질적 편차가 '11년 4분기 이래 이어지는 상황이며 이에 대한 실질적 대안 확립 필요
- '13년 9월 경제활동인구는 2,618만 8천명으로 전년동월대비 43만 1천명(1.7%) 증가했으며, 경제활동참가율은 62.1%로 전년동월대비 0.3%p 증가
- '13년 9월 고용률은 60.4%로 '13년 3월 이후 증가기조이며 전년동월대비 0.4%p 상승했으며 이중 남자는 71.4%이며, 이에 반해 여자는 49.8%로 성별 고용률 편차 지속

〈표 1-23〉 '12년 7월~'13년 9월 고용률 추이

(단위 : %)

구분	2012년						2013년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
고용률	60.3	59.7	60.0	60.1	59.7	58.3	57.4	57.2	58.4	59.8	60.4	60.5	60.4	60.0	60.4

출처 : 통계청(2013), '12년 7월~'13년 9월 고용률

- '13년 9월 실업률은 2.7%로 전년동월대비 0.2%p 감소. 청년 실업률(15세~29세)은 전월대비 0.1%p 증가한 7.7%를 기록했으며 전년동월대비 1.0%p 상승. 향후 미국, 일본, EU 등 세계 주요 국가들의 완만한 경기 상승기대 높아지면서 국내 수출 증가세가 현 추세를 이어갈 경우, 국내 경기의 완만한 상승이 실업률 하락에 제한적으로 긍정 영향 전망. 특히 고용확대를 위한 내수 진작이 요구되는 상황에서 다양한 국내 거시요인과 산업패러다임

의 스마트화 등 다각적인 모니터링을 통해 산업별, 연령별, 학력별 등에 부합하면서 능동적인 대처방안 필요

- 전체 실업률 추이는 '10년 1월 5.0% 수준에서 '12년 7월에 이르러 3.1%로 하락했으며 '13년 9월 실업률은 2.7%로 전년동월대비 0.2%p 하락. 실업자 수는 '11년 3월 약 107만 수준에서 하락기조이며 '13년 9월의 실업자수는 약 72만 명으로 전년동월대비 약 3만 2천 명 다소 큰 폭 감소

〈표 1-24〉 '12년 7월~'13년 9월 실업률 추이

(단위 : %)

구분	2012년						2013년								
	7월	8월	9월	10월	11월	12월	1월	2월	3월	4월	5월	6월	7월	8월	9월
실업률	3.1	3.0	2.9	2.8	2.8	2.9	3.4	4.0	3.5	3.2	3.0	3.1	3.1	3.0	2.7

출처 : 통계청(2013), '12년 7월~'13년 9월 실업률

- 서비스업 분야에서 신규구인 규모가 증대되고 있으며, 이중 문화산업분야 산업별 '13년 3분기 신규구인 규모는 전년동기대비 약간 증가
 - '13년 9월 전체 구인현황은 20만 6,292명으로 전년동월대비 12.6% 증가했으며, '13년 3분기는 전년동기대비 9.5% 증가
 - 문화산업분야별 신규구인은 전체 구인의 전년동기대비 증가율에 비해 낮은 수준이나 '13년 2분기에 이어 증가 기조
 - ※ '출판, 영상, 방송통신 및 정보서비스업'은 전년동월대비 '13년 7월에서 9월까지 7.2% 증가, 13.1% 증가, 19.6% 감소했으며, '13년 3분기는 전년동기대비 0.1% 증가. '예술스포츠 및 여가관련 서비스업'은 '13년 7월에서 9월까지 12.3% 증가, 0.4% 감소, 12.3% 증가했으며, '13년 3분기는 전년동기대비 7.8% 증가
- 직종별로 보면, 신규구인 전년동월대비 비교적 큰 폭의 증가와 함께 '13년 3분기는 전년동기대비 신규구인 큰 폭 증가
 - '문화, 예술, 디자인, 방송 관련직'은 '13년 7월에서 9월까지 전년동월대비 23.1% 증가, 17.5% 증가, 16.1% 증가했으며 '13년 3분기는 전년동기대비 18.9% 증가
 - '미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직'은 '13년 7월에서 9월까지 전년동월대비 22.1% 증가, 26.7% 증가, 45.5% 증가했으며 '13년 3분기는 전년동기대비 31.5% 큰 폭 증가

〈표 I -25〉 문화산업별 및 직종별 신규구인인원

(단위 : 명, %)

구분	2012년				2013년				'13년 전년동월대비 및 3분기 전년동기대비 증감률				
	7월	8월	9월	3분기	7월	8월	9월	3분기	'13년 7월	'13년 8월	'13년 9월	'13년 3분기	
전체	187,470	200,347	183,203	571,020	206,006	212,687	206,292	624,985	18,536 (9.9)	12,340 (6.2)	23,089 (12.6)	53,965 (9.5)	
문화산업별	출판·영상·방송통신 및 정보서비스업	4,624	4,956	4,975	14,555	4,955	5,607	4,001	14,563	331 (7.2)	651 (13.1)	-974 (△19.6)	8 (0.1)
	예술·스포츠 및 여가관련 서비스업	889	985	884	2758	998	981	993	2972	109 (12.3)	-4 (△0.4)	109 (12.3)	214 (7.8)
직종별	문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	3,652	3,859	3,399	10,910	4,496	4,533	3,945	12,974	844 (23.1)	674 (17.5)	546 (16.1)	2,064 (18.9)
	미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직	1,107	1,179	1,146	3,432	1,352	1,494	1,668	4,514	245 (22.1)	315 (26.7)	522 (45.5)	1,082 (31.5)

※ 출처 : 한국고용정보원(2013), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

- 문화산업분야 직종별 '13년 9월 취업률은 약 23.7%로²⁴⁾ '13년 6월 대비 약 1.3%p 상승 및 전년동월대비 약 1.4%p 상승
 - '13년 9월 전체 신규 구직 현황을 살펴보면, 30만 8,631건으로 전년동월대비 13.8% 증가
 - '13년 7월에서 9월까지 전체 신규구직 대비 취업률은 하락기조이나 '13년 3분기 전체 신규 구직 대비 취업률은 41.1%로 전년동기대비 3.0%p 증가
 - 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 '13년 3분기 신규 구직 대비 취업률은 각각 25.8%, 19.9%(평균 22.9%). 평균취업률과 비교해 전년동기대비 0.4%p 증가 및 전분기대비 2.0%p 하락
- 문화산업분야 '13년 9월 신규 구직 대비 구인 현황 25.8%(36.0%)²⁵⁾는 전체 현황²⁶⁾ 66.8%(86.9%)²⁷⁾ 보다 고용시장에 있어 약 41.0%p 취약한 구조이며, 구인 대비 실제 취업률은 '11년 3월 이후 전체 구직대비 취업률 대비 높은 수준 기록

24) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2013년 9월 취업률 합산하여 평균

25) 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 2013년 6월 신규구인/신규구직 합산

26) 2013년 9월 전체 신규구인/신규구직

27) 2013년 6월 전체 신규구인/신규구직

- 문화산업 신규 구직에 비해 구인 현황은 약 14%~32%(14%~40%)²⁸⁾ 수준.
'10년에서 '12년까지 모든 분기 뿐 아니라 '13년 1분기에서 3분기까지의 문화 산업 관련 고용시장은 전체 고용시장 대비 수요·공급의 불균형이 지속되는 양상이며 이에 대한 구체적이며 실질적 방안들이 요구되는 상황
 ※ 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 구인 대비 실제 취업률은 '13년 3분기 약 86.3%(80.0%)²⁹⁾이며 전년동기대비 7.9%p 증가했으며, 전분기대비 6.3%p 상승
- 문화산업분야 직종 중 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직의 '13년 3분기 신규 구직 대비 구인 현황은 약 29.9%로 전년동기대비 약 3.3%p 감소했으며 전분기대비 약 6.9%p 하락
 ※ '13년 3분기 전체 신규 구직 대비 구인비율은 63.6%로 전년동기대비 6.1%p 감소했으며 전분기대비 10.6%p 하락
- 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠, 관련직 '13년 3분기 신규 구직 대비 구인비율은 16.5%로 전년동기대비 0.3%p 증가했으며 전분기대비 4.0%p 하락.
'11년 및 '12년의 모든 분기와 함께 '13년 1분기에서 '13년 3분기까지 전체 직종 대비 낮은 신규구직 대비 구인비율 지속

〈표 I -26〉 문화산업분야 직종별 신규구직 및 취업(희망직종별)

(단위 : 명, 건, %, %p 전년동월대비)

구분		2012년				2013년				'13년 전년동월대비 및 3분기 전년동기대비 증감률			
		7월	8월	9월	3분기	7월	8월	9월	3분기	'13년 7월	'13년 8월	'13년 9월	'13년 3분기
전체	신규 구직	278,278	269,742	271,264	819,284	366,773	307,418	308,631	982,822	31.8	14.0	13.8	20.0
	취업	108,418	101,056	102,585	312,059	153,517	126,363	124,336	404,216	41.6	25.0	21.2	29.5
	취업률	39.0	37.5	37.8	38.1	41.9	41.1	40.3	41.1	2.9	3.6	2.5	3.0
문화, 예술, 디자인, 방송 관련직	신규 구직	10,997	10,803	11,070	32,870	16,048	14,188	13,177	43,413	45.9	31.3	19.0	32.1
	취업	2,828	2,844	2,879	8,551	3,986	3,643	3,564	11,193	40.9	28.1	23.8	30.9
	취업률	25.7	26.3	26.0	26.0	24.8	25.7	27.0	25.8	△0.9	△0.6	1.0	△0.2
미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직	신규 구직	6,722	6,907	7,582	21,211	9,936	8,835	8,612	27,383	47.8	27.9	13.6	29.1
	취업	1,347	1,270	1,400	4,017	1,920	1,769	1,760	5,449	42.5	39.3	25.7	35.6
	취업률	20.0	18.4	18.5	18.9	19.3	20.0	20.4	19.9	△0.7	1.6	2.0	1.0

※ 출처 : 한국고용정보원(2013), 워크넷 구인·구직 및 취업 동향 참조

28) 2013년 4월~6월 및 2분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 및 미용, 숙박, 여행, 오락, 스포츠 관련직 신규구인/신규구직 비율

29) 2013년 2분기 문화, 예술, 디자인, 방송 관련직 구인대비 실제 취업률

5.2. 콘텐츠업체(상장사) 고용 변화 추이³⁰⁾

□ 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 3분기 종사자수는 3만 4,589명으로 전년동기대비 1.5% 감소했으며, 전분기대비 1.9% 상승

- 게임, 방송, 광고, 영화, 음악 등 5개 분야는 '13년 3분기 전년동기대비 6.2% 증가, 2.5% 증가, 2.6% 증가, 20.0% 증가, 10.8% 증가
 - 게임의 '13년 3분기 종사자수는 8,450명으로 전분기대비 10.3% 상승했으며 '11년 3분기 이후 하락기조를 보이다가 '12년 3분기 들어 상승
 - 음악의 '13년 3분기 종사자수는 1,632명으로 전분기대비 0.1% 상승했으며 '12년 3분기 이후 전반적인 상승세
 - 방송의 '13년 3분기 종사자수는 7,649명으로 전분기대비 1.7% 상승했으며 '12년 3분기 이후 '12년 4분기의 하락을 제외하고 상승기조
 - * 지식정보, 출판의 '13년 3분기 종사자수는 6,838명, 6,014명으로 전년동기대비 12.3% 감소, 10.9% 감소했으며 전분기대비 2.1% 하락, 3.4% 하락
- '13년 3분기 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자 비중을 보면 게임(24.4%), 방송(22.1%), 지식정보(19.8%), 출판(17.4%) 순이며 전체 종사자 대비 비중은 83.7%(85.4%)³¹⁾로 '12년 3분기 대비 1.7%p 감소
 - 게임, 방송, 광고, 영화, 음악 5개 부문의 '13년 3분기 종사자수 비중은 전년동기대비 1.7%p 증가, 0.8%p 증가, 0.2%p 증가, 0.9%p 증가, 0.5%p 증가
 - 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터 등 3개 부문의 '13년 3분기 종사자수 비중은 전년동기대비 2.4%p 감소, 1.8%p 감소, 0.1%p 감소
- 콘텐츠산업 관련 상장사 종사자는 '09년 2분기 이후 전반적인 상승세가 이어지다가 '12년 3분기부터 전분기대비 하락세로 전환. '13년 3분기 들어 전분기 대비 약간 상승
 - '12년 3분기에서 '13년 2분기까지 콘텐츠산업 관련 종사자수는 전분기대비 1.3% 하락, 1.7% 하락, 1.7% 하락, 0.1% 하락

30) 코스피와 코스닥 상장사 중 콘텐츠산업 관련 업체 85개 선별(게임(20), 지식정보(8), 출판(9), 방송(22), 광고(4), 영화(7), 음악(10), 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

31) 2012년 3분기 비중

- 취업은 '13년 하반기 이후 미국, 유로 등 선진국들을 중심으로 완만한 경기 회복이 가시화되고 있으며 이에 따른 국내 경기 상승기조 기대 확대. 이런 측면에서 미시적으로 스마트 환경 도래와 함께 관련 콘텐츠 수요 확대에 긍정적일 경우, 대내외 경쟁력과 고부가가치 콘텐츠 공급 기업들의 신규 고용 증대 예상

〈표 1-27〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

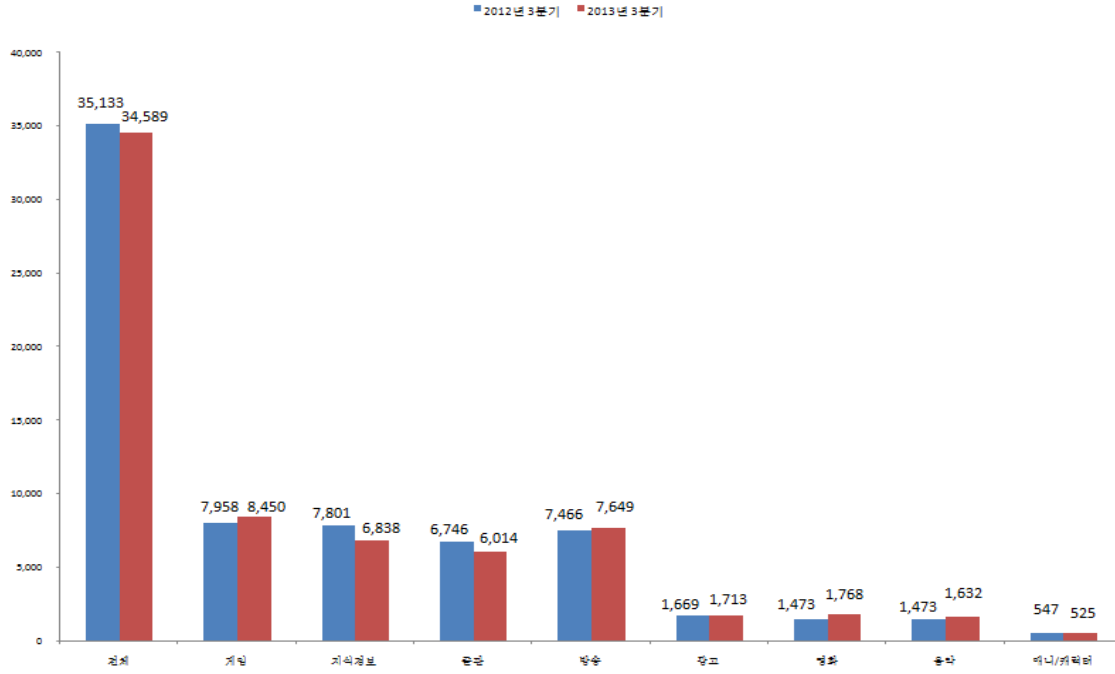
(단위 : 명, %)

구분	2012년		2013년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	7,958	8,150	7,905	7,660	8,450	6.2%
	(-5.9%)	(2.4%)	(-3.0%)	(-3.1%)	(10.3%)	
지식정보	7,801	7,474	7,024	6,988	6,838	-12.3%
	(-1.8%)	(-4.2%)	(-6.0%)	(-0.5%)	(-2.1%)	
출판	6,746	6,314	6,195	6,224	6,014	-10.9%
	(-1.4%)	(-6.4%)	(-1.9%)	(0.5%)	(-3.4%)	
방송	7,466	7,411	7,438	7,524	7,649	2.5%
	(0.5%)	(-0.7%)	(0.4%)	(1.2%)	(1.7%)	
광고	1,669	1,670	1,706	1,691	1,713	2.6%
	(5.3%)	(0.1%)	(2.2%)	(-0.9%)	(1.3%)	
영화	1,473	1,438	1,543	1,694	1,768	20.0%
	(8.0%)	(-2.4%)	(7.3%)	(9.8%)	(4.4%)	
음악	1,473	1,532	1,600	1,631	1,632	10.8%
	(2.4%)	(4.0%)	(4.4%)	(1.9%)	(0.1%)	
애니메이션/ 캐릭터	547	539	543	516	525	-4.0%
	(-1.8%)	(-1.5%)	(0.7%)	(-5.0%)	(1.7%)	
합계	35,133	34,528	33,954	33,928	34,589	-1.5%
	(-1.3%)	(-1.7%)	(-1.7%)	(-0.1%)	(1.9%)	

- 1) 게임 중 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료 확보 및 게임부문 종사자수를 적용. 'NHN엔터테인먼트'는 '13년 3분기 실적보고서상 종사자수 신규적용 및 분석
 - 2) 지식정보 중 '네이버'는 '13년 2분기까지 회사분할전인 'NHN'의 실적보고서상 종사자수 적용 및 '13년 3분기는 회사분할후 실적보고서상 종사자수 적용. '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 '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. 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 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. '예당미디어'는 '13년 10월 상장폐지되어 분석에서 제외
 - 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터테인먼트'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

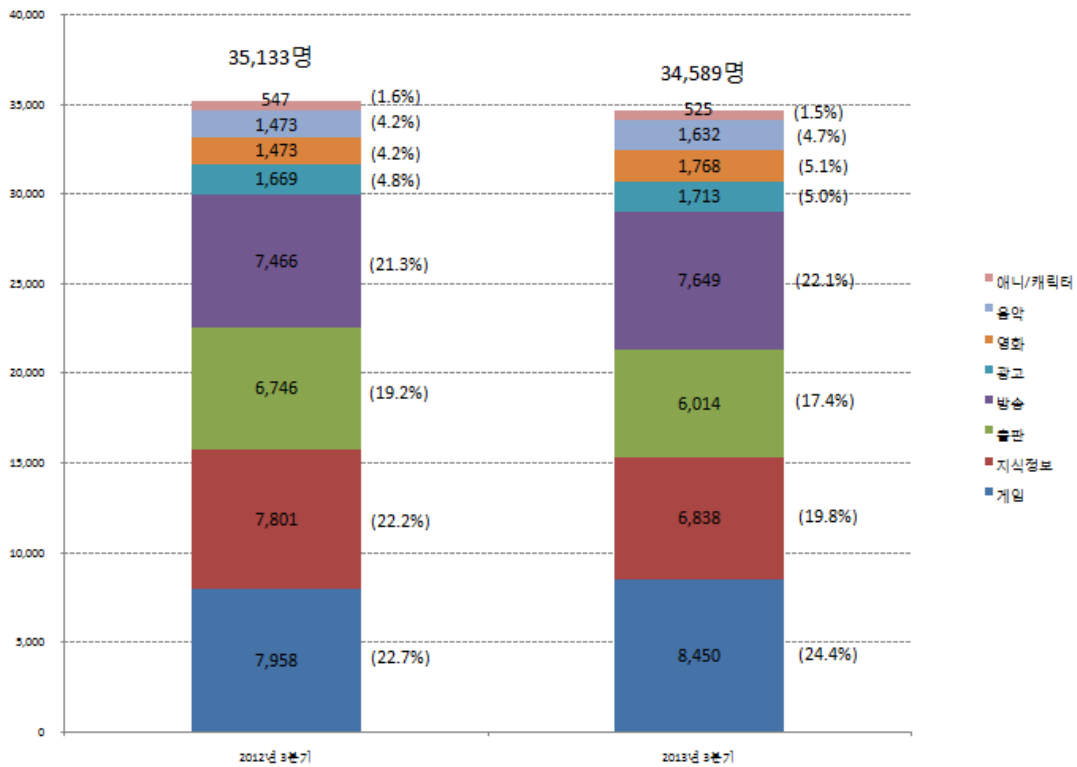
〈그림 I -16〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용 변동

(단위 : 명)



〈그림 I -17〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 고용

(단위 : 명)



6 상장사 재무분석

6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

□ 전체산업 대비 콘텐츠산업

〈표 I -28〉 '12년 3분기 vs '13년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 비교

(단위 : 억 원)

구분		2012년 3분기	2012년 3분기누적	2013년 3분기	2013년 3분기누적	3분기 전년동기	3분기누적 전년동기
매출액*	콘텐츠업체(상장사)	49,778.8	143,958.0	53,719.2	157,524.1	7.92%	9.42%
	전체상장사 ³²⁾	2,760,961.0	8,339,376.0	2,765,543.0	8,385,669.0	0.17%	0.56%
	비중	1.80%	1.73%	1.94%	1.88%	0.14%p	0.15%p
영업이익**	콘텐츠업체(상장사)	6,052.8	17,721.1	5,590.5	17,663.2	△7.64%	△0.33%
	전체상장사	165,884.0	467,270.0	160,789.0	491,634.0	△3.07%	5.21%
	비중	3.65%	3.79%	3.48%	3.59%	△0.17%p	△0.20%p
영업이익률***	콘텐츠업체(상장사)	12.20%	12.30%	10.40%	11.20%	△1.80%	△1.10%
	전체상장사	6.01%	5.60%	5.81%	5.86%	△0.20%	0.26%

* 매출액은 기업의 주요영업활동 또는 경상적 활동으로부터 얻는 수익으로서 상품 등의 판매 또는 용역의 제공으로 실현된 금액을 말함

** 영업이익은 매출액에서 매출원가를 빼고 얻는 매출 총이익에서 다시 일반관리비와 판매비를 뺀 것. 즉, 순수하게 영업을 통해 벌어들인 이익을 말함(영업이익 = 매출액 - 매출원가 - (관리비+판매비))

*** 영업이익률은 매출액에 대한 영업이익 비율을 매출액 영업이익률 또는 영업이익률이라고 하며, 영업이익률은 영업활동의 수익성을 나타냄

- '13년 3분기 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 1.94%로 전년동기대비 0.14%p 증가. 콘텐츠산업 관련 상장사 매출액은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 성장세가 지속되고 있으며 전체 상장사 대비 높은 증가율 기록(콘텐츠산업 7.92% 증가 vs 전체상장사 0.17% 증가). 영업이익은 콘텐츠산업 관련 상장사의 경우 전체 상장사 대비 전년동기대비 다소 높은 감소율 기록(콘텐츠산업 7.64% 감소 vs 전체상장사 3.07% 감소)

32) 전체 상장사 데이터는 2013년 3분기누적보고서 제출대상 12월 결산 상장법인 697사 중 비교 가능한 614개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계 (출처 : 2013년 12월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

※ '13년 3분기 전체 상장사의 매출액은 전년동기대비 0.17% 증가. 이는 '09년 금융위기 이후 '10년부터 국내외 경기회복에 따라 반도체, 자동차 등 대외 경쟁력을 보유한 산업을 중심으로 수출 확대 및 매출액 성장. 다만, '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외악재가 국내 경기위축으로 이어지면서 매출액 성장 정체. 향후 일부 신흥국의 불안요인에도 불구하고 미국, 유로 등 선진국 중심의 경기회복이 전망되는 등 전체상장사 매출액 및 영업이익 등 실적 상승의 긍정 및 부정 요인들에 대한 다각적인 모니터링 및 대응방안 구축 필요

- '13년 3분기 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 3.48%

※ 전체 상장사 영업이익 대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익의 '13년 3분기 비중은 전년동기대비 약 0.17%p 감소

- 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 영업이익률은 약 10.4%로 전체 상장사 영업이익률 대비 약 2배 높은 수준

- 콘텐츠산업 상장사의 영업이익률은 '13년 3분기 전년동기대비 약 1.80%p 감소
 ※ 전체 상장사의 영업이익률은 약 5.81%로 전년동기대비 0.20%p 감소

〈표 1-29〉 '13년 2분기 및 '13년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 자기자본 부채비율

(단위 : 억 원)

구 분	콘텐츠업체(상장사)			전체상장사		
	2013년 2분기	2013년 3분기	증감률	2013년 2분기 ³³⁾	2013년 3분기 ³⁴⁾	증감률
자산총계	288,901.0	283,309.2	△1.94%	13,600,087.0	13,271,570.0	△2.42%
부채총계	125,214.3	98,782.5	△21.11%	6,452,751.0	6,038,601.0	△6.42%
자본총계	163,686.6	184,206.5	12.54%	7,147,335.0	7,232,969.0	1.20%
부채비율	76.50%	53.60%	△22.90%p	90.28%	83.49%	△6.79%p

● '13년 2분기 및 '13년 3분기 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율³⁵⁾

은 76.5% 및 53.6%로 전체상장사 자기자본 부채비율 대비 낮은 수준

- '13년 3분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 약 22.9%p 다소 큰 폭 하락

※ '13년 3분기 전체 상장사 자기자본 부채비율은 83.49%로 전분기대비 약 6.79%p 하락

33) 전체 상장사 데이터는 2013년 상반기보고서 제출대상 12월 결산 상장법인 695사 중 비교 가능한 620개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계

34) 전체 상장사 데이터는 2013년 3분기보고서 제출대상 12월 결산 상장법인 697사 중 비교 가능한 614개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계

35) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

□ 2013년 3분기누적 전체산업 대비 콘텐츠산업

- '13년 3분기누적 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 매출액 비중은 약 1.88%. 영업이익의 경우 '13년 3분기누적 전체 상장사는 증가했으나 콘텐츠산업 관련 상장사는 약간 감소 (콘텐츠산업 0.33% 감소 vs 전체상장사 5.21% 증가)
 - '13년 3분기누적 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 1.88%로 전년동기대비 0.15%p 증가
 - '13년 3분기누적 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 3.59%
 - ※ 전체 상장사 영업이익 대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익의 '13년 3분기누적 비중은 전년동기대비 약 0.20%p 감소
 - 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기누적 영업이익률은 약 11.2%로 전체 상장사에 비해 약 2배 높은 수준
 - 콘텐츠산업 상장사의 영업이익률은 '13년 3분기누적 전년동기대비 1.10%p 감소
 - ※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 0.26%p 증가

6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이

□ 자산증가율³⁶⁾ 변화 추이

〈표 I-30〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	2.2%	2.3%	2.0%	△4.7%	△1.9%	△4.1%p
게임	2.6%	0.2%	5.2%	△27.8%	1.1%	△1.5%p
지식정보	3.8%	0.3%	6.1%	3.3%	△14.6%	△18.4%p
출판	0.3%	1.4%	△0.5%	△3.0%	2.0%	1.7%p
방송	△0.7%	6.0%	3.0%	1.3%	2.5%	3.1%p
광고	5.9%	4.5%	△13.9%	11.3%	△7.8%	△13.7%p
영화	9.7%	△3.7%	1.4%	1.1%	△1.5%	△11.2%p
음악	3.8%	7.6%	1.6%	4.0%	4.0%	0.2%p
애니메이션/캐릭터	2.8%	△2.1%	△6.0%	△1.3%	△1.3%	△4.1%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 자산증가율은 -1.9%로 전년동기대비 4.1%p 감소
 - '12년 3분기 2.2%를 기록한 후 등락과 함께 하락세이며, 전분기대비 2.8%p 증가
 - 음악의 '13년 3분기 자산증가율은 각각 4.0%로 전체 콘텐츠산업 상장사 자산증가율 대비 가장 높은 수준
 - 게임, 출판, 방송의 '13년 3분기 자산증가율은 1.1%, 2.0%, 2.5% 수준으로 전체 콘텐츠산업 대비 다소 높은 수준
 - ※ 지식정보, 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 자산증가율은 각각 -14.6%, -7.8%, -1.5%, -1.3%로 가장 낮은 수준

36) 자산증가율 = (당기말자산-전기말자산) / 전기말자산×100 : 전분기대비 기업의 자산규모 증가규모 파악

□ 투자증가율³⁷⁾ 변화 추이

〈표 I-31〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	1.8%	2.5%	2.5%	2.9%	1.9%	0.1%p
게임	2.4%	4.1%	2.6%	5.6%	2.0%	△0.4%p
지식정보	4.0%	1.6%	3.8%	2.7%	0.9%	△3.0%p
출판	1.3%	1.4%	△2.1%	2.8%	0.9%	△0.4%p
방송	1.3%	2.9%	3.5%	2.1%	3.3%	2.0%p
광고	0.9%	△1.9%	△2.4%	△2.8%	△1.9%	△2.9%p
영화	△8.1%	4.6%	1.8%	3.0%	3.6%	11.7%p
음악	3.6%	4.7%	3.3%	2.0%	2.2%	△1.4%p
애니메이션/ 캐릭터	2.6%	1.2%	0.7%	△3.6%	1.8%	△0.8%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 투자증가율은 1.9%로 전년동기대비 0.1%p 증가
 - '12년 3분기 투자증가율 1.8% 기록 이후 증가세를 보이다가 '13년 3분기는 전분기대비 1.0%p 하락
 - 지식정보, 출판, 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 투자증가율은 0.9%, 0.9%, 1.8%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 다소 낮으며 전년동기대비 3.0%p 감소, 0.4%p 감소, 0.8%p 감소
 - ※ 지식정보 투자증가율은 '12년 3분기 이후 등락세이며 '13년 3분기는 전분기대비 1.8%p 하락
 - ※ 출판의 투자증가율은 '12년 3분기 1.3% 기록 이후 등락과 함께 하락세이며 '13년 3분기 전분기대비 1.9%p 하락
 - 게임, 방송, 영화, 음악의 '13년 3분기 투자증가율은 2.0%, 3.3%, 3.6%, 2.2%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준이며 전년동기대비 0.4%p 감소, 2.0%p 증가, 11.7% 증가, 1.4%p 감소
 - ※ 게임 투자증가율은 '12년 3분기 이후 등락세이며 '13년 3분기 전분기대비 3.6%p 하락
 - ※ 영화 투자증가율은 '12년 4분기 이후 상승세이며 '13년 3분기 전분기대비 0.6%p 상승
 - 광고의 '13년 3분기 투자증가율은 -1.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가

37) 투자증가율 = 해당분기 현금흐름표상 투자활동흐름, (현금유출-현금유입)/자산총계×100

장 낮으며 전년동기대비 2.9%p 감소

※ 광고의 투자증가율은 '12년 3분기 이후 감소세이며 '13년 3분기 전분기대비 0.9%p 상승

□ 사내유보율³⁸⁾ 변화 추이

〈표 I -32〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	241.2%	238.8%	244.5%	247.5%	197.4%	△43.8%p
게임	368.5%	369.6%	392.3%	390.2%	162.6%	△205.9%p
지식정보	368.5%	384.7%	384.1%	394.5%	566.1%	197.7%p
출판	262.2%	253.3%	254.1%	253.7%	256.5%	△5.7%p
방송	203.8%	195.6%	201.8%	202.5%	208.6%	4.8%p
광고	363.5%	379.5%	380.3%	394.3%	402.6%	39.2%p
영화	162.1%	156.3%	161.4%	162.1%	167.5%	5.5%p
음악	104.9%	102.9%	106.0%	107.6%	112.2%	7.3%p
애니메이션/ 캐릭터	81.2%	78.0%	70.0%	65.1%	61.7%	△19.5%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 사내유보율은 197.4%로 전년동기대비 43.8%p 감소
 - '12년 3분기 사내유보율은 241.2% 기록한 이후 등락을 보이다가 '13년 3분기는 전분기대비 50.1%p 큰 폭 하락
 - 지식정보, 출판, 방송, 광고의 '13년 3분기 사내유보율은 566.1%, 256.5%, 208.6%, 402.6%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준이며 전년 동기대비 197.7%p 증가, 5.7%p 감소, 4.8%p 증가, 39.2%p 증가
 - ※ 지식정보의 사내유보율은 '12년 3분기 이후 상승세 이어지고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 171.6%p 큰 폭 상승
 - 게임, 영화, 음악의 '13년 3분기 사내유보율은 162.6%, 167.5%, 112.2%로

38) 사내유보율 = (이익잉여금+자본잉여금)/납입자본금×100 : 유보율이 높을수록 기업이 대내외 불확실에 대한 적응력이 높음

전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 낮은 수준. '13년 3분기 전년동기대비 205.9%p 큰 폭 감소, 5.5%p 증가, 7.3%p 증가

※ 애니메이션/캐릭터의 사내유보율은 가장 낮은 수준이며 '12년 3분기 이후 하락세를 보이고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 3.4%p 하락

6.1.2. 콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이

□ 영업이익률 변화 추이

〈표 1-33〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	12.2%	13.9%	11.1%	12.1%	10.4%	△1.8%p
게임	20.3%	17.7%	19.0%	20.6%	20.5%	0.2%p
지식정보	20.5%	25.3%	18.7%	20.6%	16.2%	△4.3%p
출판	3.7%	6.2%	5.7%	1.8%	3.7%	0.0%p
방송	11.8%	11.7%	10.6%	12.0%	9.2%	△2.6%p
광고	4.2%	6.9%	1.5%	5.7%	4.2%	0.0%p
영화	11.4%	7.0%	9.7%	5.2%	7.3%	△4.1%p
음악	10.8%	10.1%	7.9%	7.5%	8.5%	△2.3%p
애니메이션/ 캐릭터	△2.5%	△8.5%	△11.7%	△11.8%	△8.6%	△6.1%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 영업이익률은 10.4%로 전년동기대비 1.8%p 감소했으며, 전분기대비 1.7%p 하락

- '12년 3분기 영업이익률은 12.2% 기록한 후 등락을 보이고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 하락

- 게임, 지식정보의 '13년 3분기 영업이익률은 20.5%, 16.2%로 '12년 2분기부터 타 산업대비 가장 높은 수준을 유지하고 있으며 전분기대비 0.1%p 하락, 4.4%p 하락

※ 게임 상장사들은 '13년 하반기부터 해외 경기회복과 함께 개발 분야를 중심으로 국내외 경쟁력을 확보하고 있어 해외시장에서 가시적인 성과 도출 및 달성. 지식정보는 유선 및 무선 인터넷을 연계한 온라인광고와 검색광고 등과 함께 게임, 만화 등 스마트콘텐츠 수요 증가에 따라 비교적 높은 영업이익률 유지

- 방송의 '13년 3분기 영업이익률은 9.2%로 '12년 3분기 이후 전반적으로 등락세이며 전년동기대비 2.6%p 감소했으며 전분기대비 2.8%p 하락
- 영화 영업이익률은 '12년 3분기 이후 전반적으로 등락세이며 '13년 3분기의 영업이익률은 7.3%로 전년동기대비 4.1%p 감소했으며 전분기대비 2.1%p 상승
- 음악 영업이익률은 '12년 3분기부터 하락세였으나 '13년 3분기 들어 8.5% 수준으로 전년동기대비 2.3%p 감소했으며 전분기대비 1.0%p 상승
- 광고 영업이익률은 '13년 3분기에 4.2%를 기록했으며 전년동기대비 동일 수준이며 전분기대비 1.5%p 하락
 - ※ 출판의 '13년 3분기 영업이익률은 3.7%로 '12년 3분기 이후 전반적인 등락세, '13년 3분기는 전년동기대비 동일 수준이면 전분기대비 1.9%p 상승
- 애니메이션/캐릭터 영업이익률은 '12년 3분기부터 영업적자 상태이며 '13년 3분기는 전년동기대비 6.1%p 감소
 - ※ 애니메이션/캐릭터 '13년 3분기 영업이익률은 8.6% 영업적자 상태이며 전분기대비 3.2%p 개선

□ 자산영업이익률³⁹⁾ 변화 추이

〈표 1-34〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	2.1%	2.8%	1.8%	2.3%	2.0%	△0.1%
게임	2.1%	1.8%	2.0%	3.2%	3.0%	0.9%
지식정보	3.3%	7.2%	3.0%	3.6%	3.3%	0.0%
출판	0.8%	1.4%	1.3%	0.4%	0.8%	0.0%
방송	2.5%	2.6%	2.1%	2.5%	1.8%	△0.7%
광고	1.2%	2.4%	0.4%	1.9%	1.4%	0.2%
영화	2.4%	1.4%	1.8%	0.9%	1.8%	△0.6%
음악	3.0%	2.8%	1.9%	1.8%	2.3%	△0.7%
애니메이션/ 캐릭터	△0.4%	△1.5%	△1.9%	△1.8%	△1.5%	△1.1%

39) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산×100

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 자산영업이익률은 2.0%로 전년동기대비 0.1%p 감소했으며 전분기대비 0.3%p 하락
 - '12년 3분기 자산영업이익률은 2.1%이며 이후 등락세
 - 게임, 지식정보, 음악의 '13년 3분기 자산영업이익률은 3.0%, 3.3%, 2.3%로 전체 콘텐츠상장사 대비 가장 높은 수준이며 전년동기대비 0.9%p 증가, 동일 수준, 0.7%p 감소
 - ※ 게임, 지식정보, 음악의 '13년 3분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.2%p 하락, 0.3%p 하락, 0.5%p 상승
 - 방송, 광고, 영화의 '13년 3분기 자산영업이익률은 1.8%, 1.4%, 1.8%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 낮으며 전년동기대비 0.7%p 감소, 0.2%p 증가, 0.6%p 감소
 - ※ 방송, 광고, 영화의 '13년 3분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.7%p 하락, 0.5%p 하락, 0.9%p 상승
 - 출판의 '13년 3분기 자산영업이익률은 0.8%로 가장 낮은 수준이며 전년동기대비 동일수준, 전분기대비 0.4%p 상승
 - 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '12년 3분기부터 적자상태가 지속되고 있으며 '13년 3분기는 -1.5%로 전년동기대비 1.1%p 감소
 - ※ 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '13년 3분기 전분기대비 0.3%p 상승

□ 자본영업이익률 변화 추이

〈표 I -35〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	3.2%	4.4%	2.9%	4.0%	3.0%	△0.2%
게임	2.9%	2.6%	3.1%	4.1%	3.8%	0.9%
지식정보	4.5%	9.9%	4.2%	12.6%	4.7%	0.3%
출판	1.2%	2.0%	1.8%	0.5%	1.1%	△0.1%
방송	3.9%	4.1%	3.3%	3.8%	2.7%	△1.2%
광고	3.2%	6.8%	1.2%	5.6%	3.8%	0.6%
영화	5.6%	3.3%	4.2%	2.1%	3.9%	△1.7%
음악	4.0%	3.9%	2.5%	2.4%	3.2%	△0.8%
애니메이션/ 캐릭터	△0.7%	△2.7%	△3.2%	△3.2%	△2.7%	△2.0%

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 자본영업이익률은 3.0%로 전년동기대비 0.2%p 감소했으며 전분기대비 1.0%p 하락
 - '12년 3분기의 자본영업이익률은 3.2%이며 이후 등락기조
 - 게임, 지식정보, 광고, 영화, 음악의 '13년 3분기 자본영업이익률은 3.8%, 4.7%, 3.8%, 3.9%, 3.2%로 전체 상장사 대비 높은 수준이며 전년동기대비 0.9%p 증가, 0.3%p 증가, 0.6%p 증가, 1.7%p 감소, 1.8%p 감소
 - ※ 게임, 지식정보, 광고의 자본영업이익률은 '12년 3분기 이후 전반적으로 등락기조를 보이고 있으며, '13년 3분기 전분기대비 0.3%p 하락, 7.9%p 하락, 1.8%p 하락
 - ※ 영화, 음악의 자본영업이익률은 '12년 3분기 이후 전반적으로 등락세이며 '13년 3분기는 전분기대비 1.8%p 상승, 0.8%p 상승
 - 출판, 방송의 '13년 3분기 자본영업이익률은 1.1%, 2.7%로 전체 상장사 대비 다소 낮으며 전년동기대비 0.1%p 감소, 1.2%p 감소
 - ※ 출판, 방송의 '13년 3분기 자본영업이익률은 전분기대비 0.6%p 상승, 1.1%p 하락
 - 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 자본영업이익률은 -2.7%로 가장 낮은 수준을 기록하고 있으며 전년동기대비 2.0%p 감소
 - ※ 애니메이션/캐릭터 자본영업이익률은 '12년 3분기부터 적자상태를 지속하고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 0.5%p 개선

6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이

□ 부채비율 변화 추이

〈표 1-36〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	55.9%	58.2%	58.2%	76.5%	53.6%	△2.3%p
게임	40.8%	45.1%	47.9%	30.2%	28.1%	△12.7%p
지식정보	37.1%	38.5%	41.6%	254.8%	43.3%	6.2%p
출판	47.6%	45.3%	44.0%	40.3%	40.2%	△7.4%p
방송	58.1%	57.9%	58.2%	53.1%	53.1%	△5.0%p
광고	159.5%	182.8%	167.0%	190.0%	168.4%	8.9%p
영화	133.7%	128.3%	125.7%	128.4%	118.5%	△15.2%p
음악	35.7%	39.3%	36.5%	39.6%	40.0%	4.3%p
애니메이션/ 캐릭터	74.5%	74.6%	74.1%	75.1%	76.8%	2.3%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 자기자본대비 부채비율은 53.6%로 전년동기대비 2.3%p 감소
 - '12년 3분기 자기자본대비 부채비율은 55.9%를 기록한 후 전분기대비 상승하다가 '13년 3분기 들어 전분기대비 22.9%p 큰 폭 하락
 - 게임의 '13년 3분기 자기자본대비 부채비율은 28.1%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮으며 전년동기대비 12.7%p 다소 큰 폭 감소
 - 출판의 '13년 3분기 자기자본대비 부채비율은 40.2%로 전년동기대비 7.4%p 감소했으며 전분기대비 0.1%p 하락
 - 음악은 '13년 1분기 자기자본대비 부채비율이 36.5%를 기록한 이후 상승세이며 '13년 3분기 들어 40.0%로 전년동기대비 4.3%p 증가했으며 전분기대비 0.4%p 상승
 - 방송의 '13년 3분기 자기자본대비 부채비율은 53.1%로 전년동기대비 5.0%p 감소했으며 전분기대비 동일 수준
- ※ 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 부채비율은 76.8%로 전체 콘텐츠산업 상장사대비 다소 높은 수준이며 전년동기대비 2.3%p 증가했으며 전분기대비 1.7%p 상승

- 광고 및 영화는 '12년 3분기 이후 자기자본 부채비율이 다른 분야 대비 가장 높은 수준을 지속

※ 광고, 영화의 '13년 3분기 자기자본대비 부채비율은 168.4%, 118.5%로 전년동기대비 8.9%p 증가, 15.2%p 감소

□ 유동비율 변화 추이

〈표 1-37〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	185.7%	177.4%	178.7%	129.8%	178.6%	7.1%p
게임	276.1%	244.9%	234.3%	274.6%	289.3%	13.2%p
지식정보	294.6%	279.1%	265.5%	65.7%	223.2%	△71.4%p
출판	138.9%	155.4%	161.3%	154.1%	160.2%	21.3%p
방송	136.9%	138.2%	141.5%	161.7%	170.7%	33.8%p
광고	143.1%	135.6%	136.9%	131.4%	135.3%	△7.8%p
영화	103.7%	93.7%	82.8%	78.7%	64.9%	△38.8%p
음악	233.4%	250.1%	271.1%	251.8%	253.0%	1.6%p
애니메이션/ 캐릭터	143.7%	118.8%	112.7%	126.7%	107.3%	△36.4%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 유동비율은 178.6%로 전년동기대비 7.1%p 증가

- 유동비율은 '12년 3분기 185.7%를 기록한 후 등락세이며 '13년 3분기는 전 분기대비 48.8%p 비교적 높은 상승에도 불구하고 유동성리스크 상존

※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로 전체 업종별 고저편차가 있으며, 해당기업의 통상 유동비율이 200% 이하일 경우 일정부분 유동성리스크 존재

- 게임의 '13년 3분기 유동비율은 289.3%로 가장 높은 수준이며 전년동기대 비 13.2%p 증가했으며 전분기대비 14.7%p 상승

- 음악의 '13년 3분기 유동비율은 253.0%로 전년동기대비 1.6%p 증가했으며 전분기대비 1.2%p 상승. '12년 4분기 이후의 전분기대비 등락세를 보이고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 약간 상승

※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 유동비율은 160.2%, 170.7%, 135.3%, 107.3%로 전년동기대비 21.3%p 증가, 33.8%p 증가, 7.8%p 감소, 36.4%p 감소. '12년 3분기

이후 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 낮은 유동비율 수준

※ 영화의 '13년 3분기 유동비율은 64.9%로 전년동기대비 38.8%p 감소, '12년 3분기 이후 유동비율 하락세가 이어지고 있으며 '13년 3분기는 전분기대비 13.8%p 하락. '12년 3분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준

□ 자기자본비율⁴⁰⁾ 변화 추이

〈표 I -38〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	64.2%	63.3%	62.9%	56.7%	65.0%	0.9%p
게임	71.0%	69.2%	66.0%	76.8%	78.1%	7.1%p
지식정보	72.9%	72.2%	70.6%	28.2%	69.5%	△3.4%p
출판	67.8%	68.8%	69.5%	71.3%	71.0%	3.2%p
방송	63.2%	63.3%	63.2%	65.3%	65.3%	2.1%p
광고	38.5%	35.4%	37.5%	34.5%	37.3%	△1.3%p
영화	42.8%	43.8%	44.3%	43.8%	45.8%	3.0%p
음악	73.7%	71.8%	73.3%	71.6%	71.4%	△2.2%p
애니메이션/ 캐릭터	57.3%	57.3%	57.4%	57.1%	56.6%	△0.8%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 자기자본비율은 65.0%로 전년동기대비 0.9%p 증가
 - '12년 3분기 자기자본비율은 64.2%이며 이후 하락하다가 '13년 3분기 들어 상승세로 반전되었으며 전분기대비 8.3%p 상승
 - 게임의 '13년 3분기 자기자본비율은 78.1% 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준이며, '13년 3분기 전년동기대비 7.1%p 증가
 - ※ 게임의 '13년 3분기 자기자본비율은 전분기대비 1.3% 상승
 - 음악, 출판의 '13년 3분기 자기자본비율은 71.4%, 71.0%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 양호한 수준. '13년 3분기 전년동기대비 2.2%p 감소, 3.2%p 증가
 - ※ 음악, 출판의 '13년 3분기 자기자본비율은 전분기대비 0.2%p 하락, 0.3%p 하락
 - 지식정보, 방송의 '13년 3분기 자기자본비율은 69.5%, 65.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 약간 높은 수준이며, 전년동기대비 3.4%p 감소, 2.1%p

40) 자기자본은 직접적인 금융비용을 부담하지 않고 기업이 장기적으로 운용할 수 있는 자본으로서 이 비율이 높을수록 기업의 재무구조가 건전하다고 할 수 있으며 일반적인 표준비율은 50% 이상. 자기자본비율 = (자기자본/총자산) × 100

증가

※ 방송의 '13년 3분기 자기자본비율은 전분기대비 동일 수준

- 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 자기자본비율은 37.3%, 45.8%, 56.6%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 낮은 수준이며, 전년동기대비 1.3%p 감소, 3.0%p 증가, 0.8%p 감소

※ 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 자기자본비율은 전분기대비 2.8%p 상승, 2.0%p 상승, 0.5%p 하락

6.1.4. 콘텐츠산업 상장사 생산성 변화 추이

□ 1인평균매출액 변화 추이

〈표 I-39〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 1인평균매출액 추이

(단위: 억 원, %)

구분	2012년		2013년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임	0.83 (5.9%)	0.81 (-2.7%)	0.93 (15.1%)	0.99 (6.9%)	0.86 (-13.6%)	3.5%
지식정보	1.04 (0.3%)	1.94 (86.9%)	1.23 (-36.5%)	1.39 (12.5%)	1.42 (2.3%)	36.6%
출판	0.77 (3.5%)	0.84 (9.8%)	0.85 (1.2%)	0.76 (-11.0%)	0.83 (8.7%)	7.5%
방송	2.22 (-2.5%)	2.52 (13.3%)	2.23 (-11.4%)	2.39 (7.1%)	2.24 (-6.1%)	1.0%
광고	4.24 (-9.5%)	5.23 (23.4%)	3.81 (-27.1%)	4.87 (27.8%)	4.40 (-9.7%)	3.9%
영화	2.20 (36.2%)	2.14 (-2.9%)	1.87 (-12.6%)	1.59 (-15.0%)	2.10 (32.5%)	-4.4%
음악	1.62 (19.7%)	1.67 (3.4%)	1.39 (-17.1%)	1.41 (2.0%)	1.71 (20.8%)	5.6%
애니메이션/ 캐릭터	1.17 (-17.7%)	1.28 (9.1%)	1.05 (-18.0%)	1.07 (1.7%)	1.18 (10.6%)	0.7%
합계	1.42 (2.6%)	1.74 (22.9%)	1.47 (-15.3%)	1.58 (7.5%)	1.55 (-2.0%)	9.6%

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 상장사 1인평균매출액은 약 1억 5,500만원으로 전년동기대비 9.6% 증가했으며, 전분기대비 2.0% 하락
- '12년 3분기 1인평균매출액은 약 1억 4,200만원을 기록한 후 전분기대비 등락세이며 '13년 3분기는 하락

- 방송, 광고, 영화의 '13년 3분기 1인평균매출액은 약 2억 2,400만 원, 4억 4,000만 원, 2억 1,000만 원으로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높으며 전년동기대비 1.0% 증가, 3.9% 증가, 4.4% 감소
 - ※ 방송, 광고의 '13년 3분기 1인평균매출액은 전분기대비 6.1% 하락, 9.7% 하락, 32.5% 상승
- 지식정보, 음악의 '13년 3분기 1인평균매출액은 약 1억 4,200만 원, 1억 7,100만 원으로 전체 콘텐츠산업 상장사와 유사한 수준이며, 전년동기대비 36.6% 증가, 5.6% 증가
 - ※ 지식정보, 음악의 '13년 3분기 1인평균매출액은 전분기대비 2.3% 상승, 20.8% 상승
- 출판, 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 1인평균매출액은 약 8,300만원, 1억 1,800만원으로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준이며 전년동기대비 7.5% 증가, 0.7% 증가
 - ※ 게임의 '13년 3분기 1인평균매출액은 8,600만 원으로 전년동기대비 3.5% 증가

□ 자본집약도⁴¹⁾ 변화 추이

〈표 I -40〉 '12년 3분기~'13년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 자본집약도 추이

(단위 : %, p)

구분	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 3분기	2013년 3분기 전년동기증감
전체	8.3	8.6	8.9	8.5	8.2	0.5
게임	8.2	8.0	8.7	6.5	5.9	△2.2
지식정보	6.5	6.8	7.7	8.0	7.0	0.5
출판	3.5	3.8	3.8	3.7	3.9	0.4
방송	10.5	11.2	11.5	11.5	11.6	1.1
광고	14.4	15.1	12.7	14.3	13.0	△1.5
영화	10.5	10.4	9.8	9.0	8.5	△2.0
음악	5.9	6.1	5.9	6.0	6.3	0.4
애니메이션/캐릭터	7.2	7.1	6.6	6.9	6.7	△0.5

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 3분기 자본집약도는 8.2로 전년동기대비 약 0.5p 증가했으며 전분기대비 0.3p 하락
 - 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 자본집약도는 8.3이며 이후 상승세를 나타내다 '13년 2분기부터 하락

41) 자본집약도 = 총자본(자본총계+부채총계)/종사자수×100

- 방송, 광고, 영화의 '13년 3분기 자본집약도는 11.6, 13.0, 8.5로 다른 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준이며 전년동기대비 1.1p 증가, 1.5p 감소, 2.0p 감소

※ 방송의 '13년 3분기 자본집약도는 전분기대비 0.1p 상승

- 게임, 지식정보, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '13년 3분기 자본집약도는 5.9, 7.0, 6.3, 6.7로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 낮은 수준이며 전년동기대비 2.2p 감소, 0.5p 증가, 0.4p 증가, 0.5p 감소

※ 출판의 '13년 3분기 자본집약도는 3.9로 '12년 3분기 이후 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준을 지속하고 있으며 전년동기대비 0.4p 증가했으며 전분기대비 0.2p 상승

II. 2013년 3분기 콘텐츠업체 실태조사 분석

1 콘텐츠업체 실태조사 개요

1.1. 조사목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 연간 조사의 한계를 극복하고 신속하면서도 정확한 콘텐츠산업 규모 등을 파악
 - ※ 궁극적으로 지속적인 분기별 콘텐츠업체 실태조사를 통해 데이터 축적과 향후 시계열화를 통한 계절적 변화 파악 및 전망을 목적
- 현재 콘텐츠산업 관련 상장사(약 85개) 분석을 통해 콘텐츠 업체의 매출액 등을 파악할 수 있으나 콘텐츠산업 전체를 대변할 수 없는 한계를 보완
- 실시간적인 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료로 제공

1.2. 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 총 12개 산업 출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션, 공연 산업을 영위하는 사업체 중 600개를 표본으로 선정하여 조사 실시
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 12개 산업별로 기획 및 제작, 오프라인도소매, 온라인도소매, 오프라인 및 온라인 서비스로 표본구성을 실시하며, 응답대상 사업체의 매출액 합계가 가치사슬별 매출규모의 약 65%~70% 이상 차지할 수 있도록 표본 구성

- 매출액과 종사자수는 추정을 통해 전체 콘텐츠산업 규모를 산출하였으며 수출과 투자액은 응답업체 내용을 단순 집계하였음
 - ※ 콘텐츠산업에서 소규모 사업체는 수출을 하는 경우가 적어, 집계된 수출액이 전체와 차이가 없을 것으로 판단됨
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2013년 11월 11일부터 ~ 11월 26일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시

1.3. 콘텐츠산업 실태조사 이용 시 유의사항

- 2010년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정 시 신문 발행업, 잡지 및 정기 간행물 발행업, 정기광고 간행물 발행업, 기타오디오기록 매체 출판업, 기타인쇄물출판업이 포함되지 않았으나, 2010년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에서는 출판산업 규모 추정시 출판산업 전 분야(인쇄업, 계약배달직 제외)가 포함되었으며, 1분기와 시계열 유지를 위하여 1분기에 미조사된 분야도 2분기 실태조사 시 1분기 관련 부분을 조사하여 수정 보완하였음
- 콘텐츠산업통계와 시계열을 유지하기 위하여 2011년 1~2분기에는 출판산업 중 외부인용 자료인 인쇄업과 계약배달직을 2010년 1분기와 2분기, 3분기, 4분기 모두 동일하게 포함하여 재추정하였음
 - ※ 2010년 1~4분기 콘텐츠산업 규모는 2010년 콘텐츠산업통계 확정치 결과값으로 변경되었으며, 2011년 1~2분기는 2010년 확정치로 인해 재추정 되었음. 따라서 2010년 1분기~2011년 2분기 콘텐츠산업 규모는 2011년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서에 수록된 규모를 활용하여야 함
- 방송산업은 방송영상독립제작사만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 방송산업 규모와 차이가 있음

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

- 광고산업은 광고매체집행 사업체만을 대상으로 조사를 실시하여 전체 광고산업 규모와 차이가 있음

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

2 콘텐츠업체 실태조사 분석결과

2.1. 2013년 3분기 콘텐츠산업 규모

- '13년 3분기 콘텐츠산업 매출액은 18조 83억 원, 종사자는 55만 1,105명, 수출액은 1조 3,238억 원, 투자액은 5,065억 원으로 나타나며, 전분기대비 매출액은 1.4% 증가, 종사자는 0.2% 증가, 수출액은 6.1% 증가하였고, 전년동기대비 매출액은 5.9% 증가, 종사자는 0.9% 증가, 수출액은 10.2% 증가

〈표 II-1〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 매출액 규모

산업명	매출액 (백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	5,284,431	16,077,872	5,019,415	21,097,287	5,039,956	4,876,200	5,036,058	14,952,214	3.3%	-4.7%
만화	190,427	570,549	187,975	758,524	191,216	187,169	196,938	575,323	5.2%	3.4%
음악	992,906	2,893,584	1,101,341	3,994,925	1,095,421	1,091,567	1,094,654	3,281,642	0.3%	10.2%
게임	2,311,774	7,380,796	2,371,742	9,752,538	2,358,554	2,429,656	2,435,951	7,224,161	0.3%	5.4%
영화	1,170,252	3,303,829	1,104,048	4,407,877	1,165,213	1,133,383	1,318,849	3,617,445	16.4%	12.7%
애니메이션	134,165	382,935	135,122	518,057	134,597	115,660	147,499	397,756	27.5%	9.9%
방송영상독립제작사	243,879	751,110	232,960	984,070	240,572	240,733	241,668	722,973	0.4%	-0.9%
광고	1,705,528	5,090,306	2,091,121	7,181,427	1,853,292	2,032,782	1,883,367	5,769,441	-7.4%	10.4%
캐릭터	1,866,177	5,500,554	2,017,086	7,517,640	2,039,488	2,096,630	2,059,921	6,196,039	-1.8%	10.4%
지식정보	2,366,218	7,112,260	2,417,218	9,529,478	2,527,202	2,682,468	2,721,204	7,930,874	1.4%	15.0%
콘텐츠솔루션	745,068	2,209,826	819,314	3,029,140	832,146	869,478	872,215	2,573,839	0.3%	17.1%
합계	17,010,825	51,273,621	17,497,342	68,770,963	17,477,657	17,755,726	18,008,324	53,241,707	1.4%	5.9%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- '13년 3분기 산업별 매출액을 보면 출판산업이 5조 360억 원으로 가장 높은 비중을 차지하고 있었고 전분기대비 3.3% 증가
- 지식정보산업은 2조 7,212억 원으로 전분기대비 1.4% 증가, 게임산업은 2조 4,359억 원으로 전분기대비 0.3% 증가, 캐릭터산업은 2조 599억 원으로 전분기대비 1.8% 감소, 광고산업은 1조 8,833억 원으로 전분기대비 7.4% 감소, 음악산업은 1조 946억 원으로 전분기대비 0.3% 증가, 영화산업은 1조 3,188억 원으로 전분기대비 16.4% 증가, 콘텐츠솔루션은 8,722억 원으로 전분기대비 0.3% 증가, 방송영상독립제작사는 2,416억 원으로 전분기대비 0.4% 증가, 만화산업은 1,969억 원으로 전분기대비 5.2% 증가, 애니메이션 산업은 1,474억 원으로 전분기대비 27.5% 증가한 것으로 추정

〈표 II-2〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 종사자 규모

산업명	종사자수 합계(명)						
	2012년		2013년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	198,924	198,259	197,844	197,473	197,223	-0.1%	-0.9%
만화	10,213	10,162	10,106	9,936	9,949	0.1%	-2.6%
음악	78,041	78,402	78,343	78,384	78,240	-0.2%	0.3%
게임	93,941	95,051	94,531	93,837	93,543	-0.3%	-0.4%
영화	30,314	30,857	31,049	32,118	32,287	0.5%	6.5%
애니메이션	4,430	4,503	4,485	4,494	4,505	0.2%	1.7%
방송영상독립제작사	6,781	6,886	6,892	6,902	6,893	-0.1%	1.7%
광고	8,950	8,962	9,036	9,007	9,013	0.1%	0.7%
캐릭터	26,458	26,897	27,062	27,170	27,485	1.2%	3.9%
지식정보	68,453	69,961	69,924	70,467	70,656	0.3%	3.2%
콘텐츠솔루션	19,640	20,145	20,299	20,489	21,311	4.0%	8.5%
합계	546,145	550,085	549,571	550,277	551,105	0.2%	0.9%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- 산업별 종사자를 보면, 전체 종사자 55만 1,105명 중 출판산업은 19만 7,223명으로 전분기대비 0.1% 감소, 게임산업은 9만 3,543명으로 전분기대비

0.3% 감소, 음악산업은 7만 8,240명으로 전분기대비 0.2% 감소, 지식정보산업은 7만 656명으로 전분기대비 0.3% 증가, 영화산업은 3만 2,287명으로 전분기대비 0.5% 증가, 캐릭터산업은 2만 7,485명으로 전분기대비 1.2% 증가, 콘텐츠솔루션산업은 2만 1,311명으로 전분기대비 4.0% 증가, 만화산업은 9,949명으로 전분기대비 0.1% 증가, 광고산업은 9,013명으로 전분기대비 0.1% 증가, 방송영상독립제작사는 6,893명으로 전분기대비 0.1% 감소, 애니메이션산업은 4,505명으로 전분기대비 0.2% 증가한 것으로 추정

〈표 II-3〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 수출액 규모

산업명	수출액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	69,200	206,306	69,953	276,259	59,086	73,502	81,336	213,924	10.7%	17.5%
만화	4,799	14,695	4,580	19,275	4,688	4,729	4,938	14,355	4.4%	2.9%
음악	56,692	159,298	105,628	264,926	51,386	53,669	63,392	168,447	18.1%	11.8%
게임	746,575	2,230,158	743,584	2,973,742	768,933	778,959	833,692	2,381,584	7.0%	11.7%
영화	3,146	15,475	7,260	22,735	6,853	6,637	3,611	17,101	-45.6%	14.8%
애니메이션	33,945	96,937	29,884	126,821	32,967	33,889	34,963	101,819	3.2%	3.0%
방송영상독립제작사	7,685	12,706	6,265	18,971	4,739	4,795	4,638	14,172	-3.3%	-39.6%
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	119,956	359,345	109,949	469,294	123,521	136,968	132,526	393,015	-3.2%	10.5%
지식정보	114,954	333,963	167,314	501,277	123,695	113,258	116,386	353,339	2.8%	1.2%
콘텐츠솔루션	44,081	127,785	41,148	168,933	39,838	41,328	48,396	129,562	17.1%	9.8%
합계	1,201,033	3,556,668	1,285,565	4,842,233	1,215,706	1,247,734	1,323,878	3,787,318	6.1%	10.2%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

- 산업별 수출액을 살펴보면, 전체 수출액 1조 3,238억 원으로 전분기대비 6.1% 증가하였으며, 게임산업은 8,336억 원으로 전분기대비 7.0% 증가, 지식정보산업은 1,163억 원으로 전분기대비 2.8% 증가, 캐릭터산업은 1,325억 원으로 전분기대비 3.2% 감소, 음악산업은 633억 원으로 전분기대비 18.1% 증가, 출판산업은 813억 원으로 전분기대비 10.7% 증가, 콘텐츠솔루션산업은 483억 원으로 전분기대비 17.1% 증가한 것으로 추정

〈표 II-4〉 '12년 3분기~' 13년p 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모

산업명	투자액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	75,590	234,046	77,593	311,639	76,154	74,430	72,949	223,533	-2.0%	-3.5%
만화	5,236	16,697	5,046	21,743	5,071	5,141	5,266	15,478	2.4%	0.6%
음악	28,990	81,877	34,163	116,040	34,931	35,559	36,566	107,056	2.8%	26.1%
게임	181,698	550,789	187,442	738,231	192,992	201,354	204,390	598,736	1.5%	12.5%
영화	45,032	126,697	49,658	176,355	52,659	54,254	56,735	163,648	4.6%	26.0%
애니메이션	21,379	67,159	22,509	89,668	22,584	22,858	22,944	68,386	0.4%	7.3%
방송영상독립제작사	28,442	86,544	28,745	115,289	29,023	29,609	29,729	88,361	0.4%	4.5%
광고	8,719	25,741	8,835	34,576	8,820	8,948	8,789	26,557	-1.8%	0.8%
캐릭터	45,404	129,568	47,771	177,339	50,850	53,350	54,805	159,005	2.7%	20.7%
지식정보	8,350	24,525	8,583	33,108	8,754	8,916	9,056	26,726	1.6%	8.5%
콘텐츠솔루션	4,665	13,485	4,766	18,251	5,044	5,173	5,284	15,501	2.1%	13.3%
합계	453,505	1,357,128	475,111	1,832,239	486,882	499,592	506,513	1,492,987	1.4%	11.7%

산업명	자체투자액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	67,225	208,806	69,582	278,388	68,322	66,719	65,321	200,362	-2.1%	-2.8%
만화	4,327	13,961	4,219	18,180	4,225	4,218	4,329	12,772	2.6%	0.0%
음악	27,322	77,457	32,531	109,988	33,196	33,698	34,598	101,492	2.7%	26.6%
게임	125,362	385,002	129,325	514,327	132,771	138,967	141,325	413,063	1.7%	12.7%
영화	26,398	74,314	28,399	102,713	30,117	30,696	32,338	93,151	5.3%	22.5%
애니메이션	9,027	27,900	8,953	36,853	8,867	8,972	9,011	26,850	0.4%	-0.2%
방송영상독립제작사	19,115	58,034	19,226	77,260	19,345	19,437	19,883	58,665	2.3%	4.0%
광고	7,108	20,793	7,112	27,905	7,104	7,216	7,108	21,428	-1.5%	0.0%
캐릭터	36,935	104,098	38,585	142,683	41,496	43,451	44,692	129,639	2.9%	21.0%
지식정보	5,439	15,792	5,561	21,353	5,637	5,718	5,729	17,084	0.2%	5.3%
콘텐츠솔루션	2,896	8,378	2,927	11,305	3,115	3,162	3,188	9,465	0.8%	10.1%
합계	331,154	994,535	346,420	1,340,955	354,195	362,254	367,522	1,083,971	1.5%	11.0%

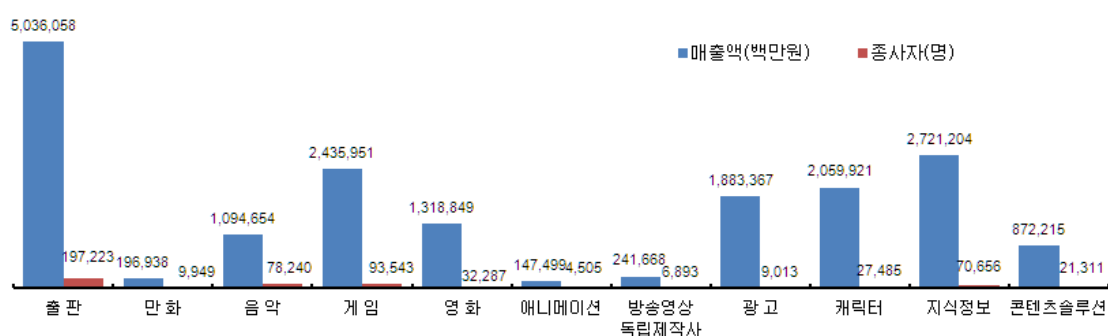
산업명	외부투자액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	8,365	25,240	8,011	33,251	7,832	7,711	7,628	23,171	-1.1%	-8.8%
만화	909	2,736	827	3,563	846	923	937	2,706	1.5%	3.1%
음악	1,668	4,420	1,632	6,052	1,735	1,861	1,968	5,564	5.7%	18.0%
게임	56,336	165,787	58,117	223,904	60,221	62,387	63,065	185,673	1.1%	11.9%
영화	18,634	52,383	21,259	73,642	22,542	23,558	24,397	70,497	3.6%	30.9%
애니메이션	12,352	39,259	13,556	52,815	13,717	13,886	13,933	41,536	0.3%	12.8%
방송영상독립제작사	9,327	28,510	9,519	38,029	9,678	10,172	9,846	29,696	-3.2%	5.6%
광고	1,611	4,948	1,723	6,671	1,716	1,732	1,681	5,129	-2.9%	4.3%
캐릭터	8,469	25,470	9,186	34,656	9,354	9,899	10,113	29,366	2.2%	19.4%
지식정보	2,911	8,733	3,022	11,755	3,117	3,198	3,327	9,642	4.0%	14.3%
콘텐츠솔루션	1,769	5,107	1,839	6,946	1,929	2,011	2,096	6,036	4.2%	18.5%
합계	122,351	362,593	128,691	491,284	132,687	137,338	138,991	409,016	1.2%	13.6%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
 ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업
 ※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

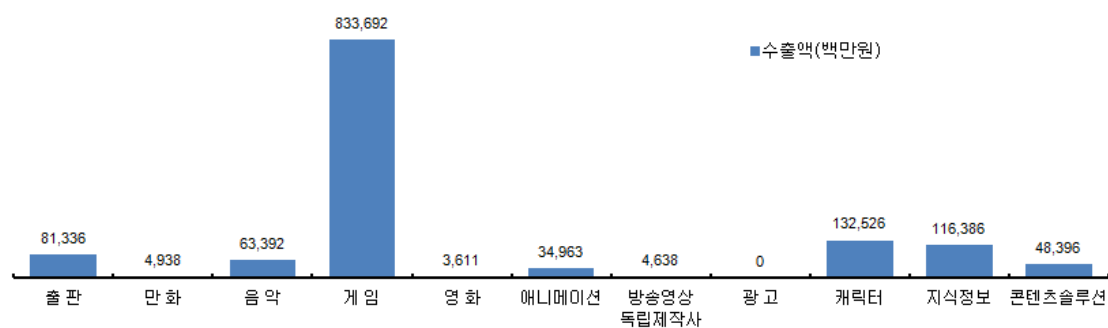
- 산업별 투자액은 5,065억 원으로 전분기대비 1.4% 증가하였으며, 게임산업은 2,043억 원으로 전분기대비 1.5% 증가한 것으로 나타나 11개 산업 중 가장 큰 투자액을 보임

- 자체투자액이 가장 많은 산업은 게임산업으로 1,413억 원, 전분기대비 1.7% 증가한 것으로 나타남. 출판, 광고를 제외한 다른 산업은 자체투자액이 전분기대비 모두 증가

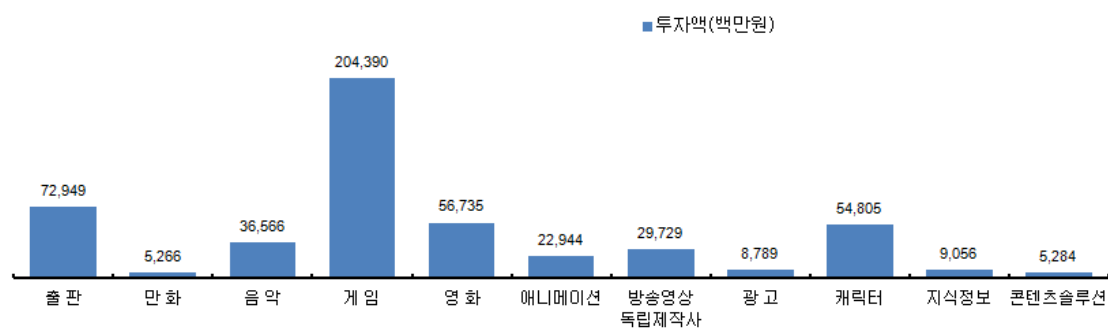
〈그림 II-1〉 '13년p 3분기 콘텐츠산업 매출액 및 종사자 규모



〈그림 II-2〉 '13년p 3분기 콘텐츠산업 수출액 규모



〈그림 II-3〉 '13년p 3분기 콘텐츠산업 투자액 규모



2.2. 2013년 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 규모

- '13년 3분기 가치사슬별 매출액을 살펴보면, 기획 및 제작업이 10조 3,399억 원으로 전분기대비 약 0.1% 감소하였으며, 도매업이 1조 3,858억 원으로 전분기대비 7.7% 증가, 소매업은 2조 829억 원으로 전분기대비 약 0.9% 증가, 오프라인 서비스업은 1조 8,878억 원으로 전분기대비 7.1% 증가, 온라인 서비스업은 2조 3,117억 원으로 전분기대비 약 1.0%로 증가한 것으로 추정

- ※ 오프라인 서비스업 정의

- 출판산업(서적임대), 만화산업(만화임대(대본소), 서적임대(만화부분)), 게임산업(PC방, 아케이드게임장, 비디오게임장), 영화산업(극장상영, DVD/VHS 상영, DVD/VHS 대여), 애니메이션산업(극장상영)

- ※ 온라인 서비스업 정의

- 출판산업(인터넷전자출판서비스업), 만화산업(모바일만화서비스업, 인터넷만화서비스업), 음악산업(인터넷음악서비스업, 모바일음악서비스업), 지식정보산업(포털 및 매개정보서비스업)

- 출판산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3조 795억 원으로 전분기대비 약 4.5% 증가하였으며, 온라인 서비스업이 386억 원으로 전분기대비 약 4.5% 증가한 것으로 추정
- 만화산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 935억 원으로 전분기대비 약 7.8% 증가, 온라인 서비스업이 162억 원으로 전분기대비 약 14.3% 증가한 것으로 추정
- 음악산업의 가치사슬별 매출액을 보면 기획 및 제작이 3,761억 원으로 전분기대비 약 0.9% 증가, 온라인 서비스업이 2,463억 원으로 전분기대비 약 1.6% 증가한 것으로 추정
- 게임산업은 기획 및 제작이 2조 135억 원으로 전분기대비 약 0.8% 증가, 영화산업은 기획 및 제작이 3,332억 원으로 전분기대비 약 6.3% 증가, 애니메이션산업은 기획 및 제작이 971억 원으로 전분기대비 약 0.2% 감소, 방송영상독립제작사는 기획 및 제작이 241억 원으로 전분기대비 약 0.4% 증가, 광

고산업은 기획 및 제작이 1조 8,833억 원으로 전분기대비 약 7.4% 감소, 캐릭터산업은 기획 및 제작이 9,632억 원으로 전분기대비 약 5.8% 감소, 지식정보산업은 기획 및 제작이 3,862억 원으로 전분기대비 약 2.9% 증가, 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 8,722억 원으로 전분기대비 약 0.3% 증가한 것으로 추정

〈표 II-5〉 '12년 3분기~' 13년p 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 백만원, %)

산업명	기획 및 제작 매출액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	3,205,518	9,747,430	3,036,922	12,784,352	3,060,534	2,945,656	3,079,571	9,085,761	4.5%	-3.9%
만 화	95,405	278,894	90,434	369,328	90,843	86,762	93,527	271,132	7.8%	-2.0%
음 악	323,642	930,447	379,375	1,309,822	364,929	372,861	376,113	1,113,903	0.9%	16.2%
게 임	1,851,426	5,985,361	1,907,445	7,892,806	1,905,336	1,996,871	2,013,582	5,915,789	0.8%	8.8%
영 화	298,645	859,536	318,522	1,178,058	321,479	313,449	333,257	968,185	6.3%	11.6%
애니메이션	89,818	271,048	99,455	370,503	96,893	97,288	97,132	291,313	-0.2%	8.1%
방송영상독립제작사	243,879	751,110	232,960	984,070	240,572	240,733	241,668	722,973	0.4%	-0.9%
광 고	1,705,528	5,090,306	2,091,121	7,181,427	1,853,292	2,032,782	1,883,367	5,769,441	-7.4%	10.4%
캐릭터	921,995	2,710,510	990,350	3,700,860	991,311	1,022,399	963,257	2,976,967	-5.8%	4.5%
지식정보	323,247	976,208	340,449	1,316,657	343,030	375,463	386,212	1,104,705	2.9%	19.5%
콘텐츠솔루션	745,068	2,209,826	819,314	3,029,140	832,146	869,478	872,215	2,573,839	0.3%	17.1%
합 계	9,804,171	29,810,676	10,306,347	40,117,023	10,100,365	10,353,742	10,339,901	30,794,008	-0.1%	5.5%

산업명	도매업 매출액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	723,493	2,213,705	637,107	2,850,812	626,936	601,623	621,367	1,849,926	3.3%	-14.1%
만 화	13,074	42,382	13,493	55,875	13,431	12,999	13,221	39,651	1.7%	1.1%
음 악	37,932	114,795	38,901	153,696	37,264	35,719	34,211	107,194	-4.2%	-9.8%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	288,607	840,200	243,011	1,083,211	279,082	254,136	326,938	860,156	28.6%	13.3%
애니메이션	4,825	14,571	5,045	19,616	4,979	4,878	4,811	14,668	-1.4%	-0.3%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	324,742	960,371	368,741	1,329,112	369,892	377,149	385,276	1,132,317	2.2%	18.6%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	1,392,673	4,186,024	1,306,298	5,492,322	1,331,584	1,286,504	1,385,824	4,003,912	7.7%	-0.5%

산업명	소매업 매출액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	1,305,880	3,979,497	1,296,732	5,276,229	1,302,277	1,276,544	1,281,266	3,860,087	0.4%	-1.9%
만 화	51,422	159,036	52,476	211,512	54,456	53,518	54,119	162,093	1.1%	5.2%
음 악	36,598	110,093	38,025	148,118	36,842	35,368	34,217	106,427	-3.3%	-6.5%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	2,530	7,786	2,245	10,031	2,160	2,018	2,009	6,187	-0.5%	-20.6%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	619,440	1,829,673	657,995	2,487,668	678,285	697,082	711,388	2,086,755	2.1%	14.8%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	2,015,870	6,086,085	2,047,473	8,133,558	2,074,020	2,064,530	2,082,999	6,221,549	0.9%	3.3%

산업명	오프라인 서비스업 매출액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	16,617	47,447	15,201	62,648	15,466	15,412	15,223	46,101	-1.2%	-8.4%
만 화	18,164	52,632	19,452	72,084	19,598	19,640	19,788	59,026	0.8%	8.9%
음 악	368,511	1,092,531	419,358	1,511,889	419,953	405,115	403,775	1,228,843	-0.3%	9.6%
게 임	460,348	1,395,435	464,297	1,859,732	453,218	432,785	422,369	1,308,372	-2.4%	-8.3%
영 화	525,512	1,436,192	486,984	1,923,176	505,506	499,668	587,258	1,592,432	17.5%	11.7%
애니메이션	37,510	91,572	28,577	120,149	30,557	11,270	43,243	85,070	283.7%	15.3%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	293,136	934,153	325,130	1,259,283	357,818	378,650	396,227	1,132,695	4.6%	35.2%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	1,719,798	5,049,962	1,758,999	6,808,961	1,802,116	1,762,540	1,887,883	5,452,539	7.1%	9.8%

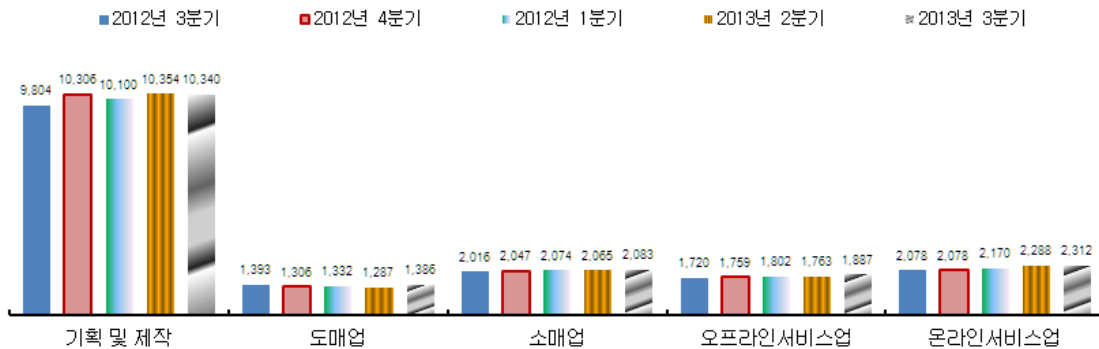
산업명	온라인 서비스업 매출액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	32,923	89,793	33,453	123,246	34,743	36,965	38,631	110,339	4.5%	17.3%
만 화	12,362	37,605	12,120	49,725	12,888	14,250	16,283	43,421	14.3%	31.7%
음 악	226,223	645,718	225,682	871,400	236,433	242,504	246,338	725,275	1.6%	8.9%
게 임	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
영 화	54,958	160,115	53,286	213,401	56,986	64,112	69,387	190,485	8.2%	26.3%
애니메이션	2,012	5,744	2,045	7,789	2,168	2,224	2,313	6,705	4.0%	15.0%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	1,749,835	5,201,899	1,751,639	6,953,538	1,826,354	1,928,355	1,938,765	5,693,474	0.5%	10.8%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	2,078,313	6,140,874	2,078,225	8,219,099	2,169,572	2,288,410	2,311,717	6,769,699	1.0%	11.2%

산업명	매출액 합계(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	5,284,431	16,077,872	5,019,415	21,097,287	5,039,956	4,876,200	5,036,058	14,952,214	3.3%	-4.7%
만화	190,427	570,549	187,975	758,524	191,216	187,169	196,938	575,323	5.2%	3.4%
음악	992,906	2,893,584	1,101,341	3,994,925	1,095,421	1,091,567	1,094,654	3,281,642	0.3%	10.2%
게임	2,311,774	7,380,796	2,371,742	9,752,538	2,358,554	2,429,656	2,435,951	7,224,161	0.3%	5.4%
영화	1,170,252	3,303,829	1,104,048	4,407,877	1,165,213	1,133,383	1,318,849	3,617,445	16.4%	12.7%
애니메이션	134,165	382,935	135,122	518,057	134,597	115,660	147,499	397,756	27.5%	9.9%
방송영상독립제작사	243,879	751,110	232,960	984,070	240,572	240,733	241,668	722,973	0.4%	-0.9%
광고	1,705,528	5,090,306	2,091,121	7,181,427	1,853,292	2,032,782	1,883,367	5,769,441	-7.4%	10.4%
캐릭터	1,866,177	5,500,554	2,017,086	7,517,640	2,039,488	2,096,630	2,059,921	6,196,039	-1.8%	10.4%
지식정보	2,366,218	7,112,260	2,417,218	9,529,478	2,527,202	2,682,468	2,721,204	7,930,874	1.4%	15.0%
콘텐츠솔루션	745,068	2,209,826	819,314	3,029,140	832,146	869,478	872,215	2,573,839	0.3%	17.1%
합계	17,010,825	51,273,621	17,497,342	68,770,963	17,477,657	17,755,726	18,008,324	53,241,707	1.4%	5.9%

- ※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
- ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업
- ※ 영화산업 중 극장용애니메이션 매출액 제외

〈그림 II-4〉 '12년 3분기~' 13년p 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 매출액

(단위 : 십억 원)



- '13년 3분기 가치사슬별 종사자를 살펴보면, 기획 및 제작이 24만 4,075명으로 전분기대비 0.4% 증가, 오프라인 서비스업이 15만 5,714명으로 전분기대비 0.1% 감소, 소매업이 8만 9,631명으로 전분기대비 0.1% 증가, 온라인 서비스업이 4만 5,265명으로 전분기대비 0.2% 증가, 도매업이 1만 6,420명으로 전분기대비 0.3% 감소한 것으로 추정
- 출판산업은 기획 및 제작이 10만 9,211명으로 전분기대비 0.1% 감소, 소매업이 7만 4,967명으로 전분기대비 0.2% 감소, 도매업이 1만 608명으로 전

분기대비 0.4% 감소한 것으로 추정

- 만화산업은 오프라인 서비스업이 3,936명으로 전분기대비 0.1% 증가, 소매업이 2,532명으로 전분기대비 0.7% 감소, 기획 및 제작이 2,417명으로 전분기대비 1.0% 증가한 것으로 파악
- 음악산업은 기획 및 제작이 6,496명으로 전분기대비 0.2% 증가, 게임산업은 기획 및 제작이 5만 2,511명으로 전분기대비 0.1% 증가. 영화산업은 기획 및 제작이 6,483명으로 전분기대비 0.2% 증가한 것으로 추정
- 애니메이션산업은 기획 및 제작이 4,275명으로 전분기대비 0.3% 증가하였으며, 방송영상독립제작사의 기획 및 제작이 6,893명으로 전분기대비 0.1% 감소, 광고산업은 기획 및 제작이 9,013명으로 전분기대비 0.1% 증가한 것으로 추정
- 캐릭터산업은 기획 및 제작이 1만 3,937명으로 전분기대비 0.5% 증가, 지식정보산업은 기획 및 제작이 1만 1,528명으로 전분기대비 0.1% 증가한 것으로 추정
- 콘텐츠솔루션산업은 기획 및 제작이 2만 1,311명으로 전분기대비 4.0% 증가한 것으로 추정

〈표 II-6〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 종사자수

(단위 : 명, %)

산업명	기획 및 제작 종사자수(명)						
	2012년		2013년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	109,634	109,352	109,339	109,272	109,211	-0.1%	-0.4%
만화	2,414	2,390	2,385	2,393	2,417	1.0%	0.1%
음악	6,306	6,444	6,460	6,484	6,496	0.2%	3.0%
게임	51,320	52,466	52,493	52,469	52,511	0.1%	2.3%
영화	6,282	6,489	6,491	6,471	6,483	0.2%	3.2%
애니메이션	4,195	4,267	4,252	4,261	4,275	0.3%	1.9%
방송영상독립제작사	6,781	6,886	6,892	6,902	6,893	-0.1%	1.7%
광고	8,950	8,962	9,036	9,007	9,013	0.1%	0.7%
캐릭터	13,417	13,794	13,831	13,866	13,937	0.5%	3.9%
지식정보	11,505	11,581	11,486	11,516	11,528	0.1%	0.2%
콘텐츠솔루션	19,640	20,145	20,299	20,489	21,311	4.0%	8.5%
합계	240,444	242,776	242,964	243,130	244,075	0.4%	1.5%

산업명	도매업 종사자수(명)						
	2012년		2013년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	10,848	10,713	10,667	10,646	10,608	-0.4%	-2.2%
만화	732	716	707	701	692	-1.3%	-5.5%
음악	435	426	418	392	381	-2.8%	-12.4%
게임	-	-	-	-	-	-	-
영화	2,275	2,186	2,182	2,144	2,138	-0.3%	-6.0%
애니메이션	129	131	126	124	122	-1.6%	-5.4%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	2,415	2,441	2,455	2,470	2,479	0.4%	2.7%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-
합계	16,834	16,613	16,555	16,477	16,420	-0.3%	-2.5%

산업명	소매업 종사자수(명)						
	2012년		2013년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	76,008	75,775	75,422	75,120	74,967	-0.2%	-1.4%
만화	2,743	2,731	2,703	2,551	2,532	-0.7%	-7.7%
음악	755	744	741	730	722	-1.1%	-4.4%
게임	-	-	-	-	-	-	-
영화	372	361	355	349	341	-2.3%	-8.3%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	10,626	10,662	10,776	10,834	11,069	2.2%	4.2%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-
합계	90,504	90,273	89,997	89,584	89,631	0.1%	-1.0%

산업명	오프라인 서비스업 종사자수(명)						
	2012년		2013년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	2,072	2,038	2,027	2,012	1,998	-0.7%	-3.6%
만화	4,013	3,992	3,974	3,934	3,936	0.1%	-1.9%
음악	68,487	68,806	68,697	68,675	68,532	-0.2%	0.1%
게임	42,621	42,585	42,038	41,368	41,032	-0.8%	-3.7%
영화	20,792	21,177	21,372	22,473	22,627	0.7%	8.8%
애니메이션	-	-	-	-	-	-	-
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	15,551	16,658	16,941	17,428	17,589	0.9%	13.1%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-
합계	153,536	155,256	155,049	155,890	155,714	-0.1%	1.4%

산업명	온라인 서비스업 종사자수(명)						
	2012년		2013년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	362	381	389	423	439	3.8%	21.3%
만화	311	333	337	357	372	4.2%	19.6%
음악	2,058	1,982	2,027	2,103	2,109	0.3%	2.5%
게임	-	-	-	-	-	-	-
영화	593	644	649	681	698	2.5%	17.7%
애니메이션	106	105	107	109	108	-0.9%	1.9%
방송영상독립제작사	-	-	-	-	-	-	-
광고	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	-	-	-	-	-	-	-
지식정보	41,397	41,722	41,497	41,523	41,539	0.0%	0.3%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-
합계	44,827	45,167	45,006	45,196	45,265	0.2%	1.0%

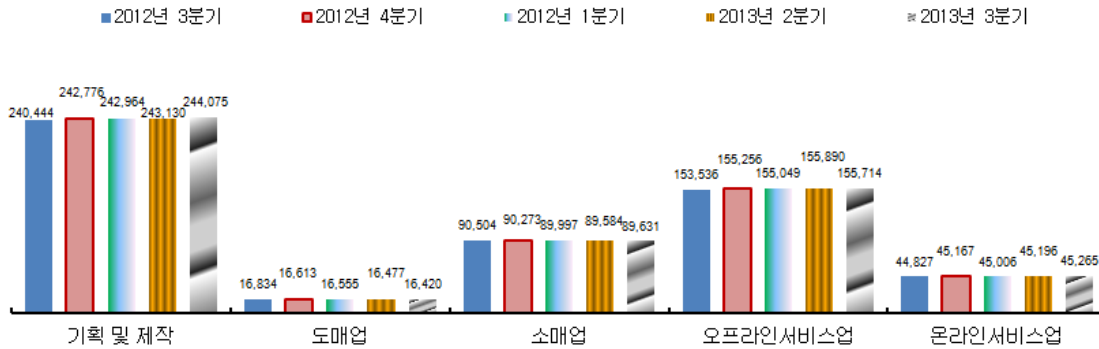
산업명	종사자수 합계(명)						
	2012년		2013년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	198,924	198,259	197,844	197,473	197,223	-0.1%	-0.9%
만화	10,213	10,162	10,106	9,936	9,949	0.1%	-2.6%
음악	78,041	78,402	78,343	78,384	78,240	-0.2%	0.3%
게임	93,941	95,051	94,531	93,837	93,543	-0.3%	-0.4%
영화	30,314	30,857	31,049	32,118	32,287	0.5%	6.5%
애니메이션	4,430	4,503	4,485	4,494	4,505	0.2%	1.7%
방송영상독립제작사	6,781	6,886	6,892	6,902	6,893	-0.1%	1.7%
광고	8,950	8,962	9,036	9,007	9,013	0.1%	0.7%
캐릭터	26,458	26,897	27,062	27,170	27,485	1.2%	3.9%
지식정보	68,453	69,961	69,924	70,467	70,656	0.3%	3.2%
콘텐츠솔루션	19,640	20,145	20,299	20,489	21,311	4.0%	8.5%
합계	546,145	550,085	549,571	550,277	551,105	0.2%	0.9%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

〈그림 II-5〉 '12년 3분기~ '13년p 3분기 콘텐츠산업 가치사슬별 중시지수

(단위 : 명)



3 콘텐츠산업 실태조사 대비 상장사 비교

3.1. 콘텐츠산업 매출액 대비 상장사 매출액 비교

- '13년 3분기 상장사 매출액은 콘텐츠산업 매출액의 약 20.2%를 차지하며, '12년 3분기 비중 19.6% 보다 0.6%p 증가
 - 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(40.0%), 지식정보(35.7%), 게임(28.6%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 캐릭터(2.7%), 애니메이션(4.2%), 방송영상독립제작사 (6.2%)

〈표 II-7〉 '12년 3분기~ '13년p 3분기 콘텐츠산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업 전체 매출액 (백만원)								3분기 전년대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	2012년				2013년p					
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출판	5,284,431	16,077,872	5,019,415	21,097,287	5,039,956	4,876,200	5,036,058	14,952,214	3.3%	-4.7%
만화	190,427	570,549	187,975	758,524	191,216	187,169	196,938	575,323	5.2%	3.4%
음악	992,906	2,893,584	1,101,341	3,994,925	1,095,421	1,091,567	1,094,654	3,281,642	0.3%	10.2%
게임	2,311,774	7,380,796	2,371,742	9,752,538	2,358,554	2,429,656	2,435,951	7,224,161	0.3%	5.4%
영화	1,170,252	3,303,829	1,104,048	4,407,877	1,165,213	1,133,383	1,318,849	3,617,445	16.4%	12.7%
애니메이션	134,165	382,935	135,122	518,057	134,597	115,660	147,499	397,756	27.5%	9.9%
방송영상독립제작사	243,879	751,110	232,960	984,070	240,572	240,733	241,668	722,973	0.4%	-0.9%
광고	1,705,528	5,090,306	2,091,121	7,181,427	1,853,292	2,032,782	1,883,367	5,769,441	-7.4%	10.4%
캐릭터	1,866,177	5,500,554	2,017,086	7,517,640	2,039,488	2,096,630	2,059,921	6,196,039	-1.8%	10.4%
지식정보	2,366,218	7,112,260	2,417,218	9,529,478	2,527,202	2,682,468	2,721,204	7,930,874	1.4%	15.0%
콘텐츠솔루션	745,068	2,209,826	819,314	3,029,140	832,146	869,478	872,215	2,573,839	0.3%	17.1%
합계	17,010,825	51,273,621	17,497,342	68,770,963	17,477,657	17,755,726	18,008,324	53,241,707	1.4%	5.9%

산업명	상장사 매출액 (백만원)										
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)	
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적			
출판	517,950	1,587,070	532,050	2,119,120	528,260	472,430	496,410	1,497,100	5.1%	-4.2%	
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	238,010	619,840	255,930	877,160	221,710	230,420	278,520	730,650	20.9%	17.0%	
게임	658,290	2,051,980	656,250	2,708,230	759,520	758,530	696,270	2,214,320	-8.2%	5.8%	
영화	324,100	803,300	307,250	1,110,550	288,200	268,950	371,850	929,000	38.3%	14.7%	
애니메이션	6,180	25,260	8,900	34,160	5,720	6,800	6,150	18,670	-9.6%	-0.5%	
방송영상독립제작사	11,590	62,510	18,830	81,340	28,190	26,280	14,970	69,440	-43.0%	29.2%	
광고	706,890	1,957,900	872,710	2,830,610	650,360	824,080	753,480	2,227,920	-8.6%	6.6%	
캐릭터	57,960	178,310	60,070	238,380	51,250	48,270	55,820	155,340	15.6%	-3.7%	
지식정보	810,990	2,392,970	1,452,470	3,845,440	866,870	970,290	971,400	2,808,560	0.1%	19.8%	
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	3,331,960	9,679,140	4,164,460	13,844,990	3,400,080	3,606,050	3,644,870	10,651,000	1.1%	9.4%	

산업명	콘텐츠산업 전체 대비상장사 매출액 비중(%)							
	2012년				2013년p			
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적
출판	9.8%	9.9%	10.6%	10.0%	10.5%	9.7%	9.9%	10.0%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	24.0%	21.4%	23.2%	22.0%	20.2%	21.1%	25.4%	22.3%
게임	28.5%	27.8%	27.7%	27.8%	32.2%	31.2%	28.6%	30.7%
영화	27.7%	24.3%	27.8%	25.2%	24.7%	23.7%	28.2%	25.7%
애니메이션	4.6%	6.6%	6.6%	6.6%	4.2%	5.9%	4.2%	4.7%
방송영상독립제작사	4.8%	8.3%	8.1%	8.3%	11.7%	10.9%	6.2%	9.6%
광고	41.4%	38.5%	41.7%	39.4%	35.1%	40.5%	40.0%	38.6%
캐릭터	3.1%	3.2%	3.0%	3.2%	2.5%	2.3%	2.7%	2.5%
지식정보	34.3%	33.6%	60.1%	40.4%	34.3%	36.2%	35.7%	35.4%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	19.6%	18.9%	23.8%	20.1%	19.5%	20.3%	20.2%	20.0%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.2. 콘텐츠산업 수출액 대비 상장사 수출액 비교

- '13년 3분기 상장사 수출액은 콘텐츠산업 수출액 대비 약 24.9%를 차지하며, '12년 3분기 비중 24.2% 보다 약 0.7%p 증가
 - 산업별로 상장사 수출 비중이 높은 산업은 음악(81.7%), 방송영상독립제작사 (42.7%)
 - 상대적으로 비중이 낮은 산업은 출판(6.0%), 애니메이션(1.9%)

〈표 II-8〉 '12년 3분기~' 13년p 3분기 콘텐츠산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

산업명	콘텐츠산업 전체 수출액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	69,200	206,306	69,953	276,259	59,086	73,502	81,336	213,924	10.7%	17.5%
만 화	4,799	14,695	4,580	19,275	4,688	4,729	4,938	14,355	4.4%	2.9%
음 악	56,692	159,298	105,628	264,926	51,386	53,669	63,392	168,447	18.1%	11.8%
게 임	746,575	2,230,158	743,584	2,973,742	768,933	778,959	833,692	2,381,584	7.0%	11.7%
영 화	3,146	15,475	7,260	22,735	6,853	6,637	3,611	17,101	-45.6%	14.8%
애니메이션	33,945	96,937	29,884	126,821	32,967	33,889	34,963	101,819	3.2%	3.0%
방송영상독립제작사	7,685	12,706	6,265	18,971	4,739	4,795	4,638	14,172	-3.3%	-39.6%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	119,956	359,345	109,949	469,294	123,521	136,968	132,526	393,015	-3.2%	10.5%
지식정보	114,954	333,963	167,314	501,277	123,695	113,258	116,386	353,339	2.8%	1.2%
콘텐츠솔루션	44,081	127,785	41,148	168,933	39,838	41,328	48,396	129,562	17.1%	9.8%
합 계	1,201,033	3,556,668	1,285,565	4,842,233	1,215,706	1,247,734	1,323,878	3,787,318	6.1%	10.2%

산업명	상장사 수출액(백만원)									
	2012년				2013년p				3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적		
출 판	2,310	5,510	11,720	17,230	4,350	5,140	4,850	14,340	-5.6%	110.0%
만 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	55,060	124,650	57,140	181,790	39,150	39,880	51,790	130,820	29.9%	-5.9%
게 임	208,660	635,930	216,900	852,830	218,619	222,822	247,159	688,600	10.9%	18.5%
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	310	1,020	720	1,740	320	850	660	1,830	-22.4%	112.9%
방송영상독립제작사	4,190	6,290	460	6,750	630	1,010	1,980	3,620	96.0%	-52.7%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	19,610	52,310	20,140	72,450	15,150	18,220	23,020	56,390	26.3%	17.4%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	290,140	825,710	307,080	1,132,790	278,219	287,922	329,459	895,600	14.4%	13.6%

산업명	콘텐츠산업 전체 대비상장사 수출액 비중(%)							
	2012년				2013년p			
	3분기	3분기누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기누적
출 판	3.3%	2.7%	16.8%	6.2%	7.4%	7.0%	6.0%	6.7%
만 화	-	-	-	-	-	-	-	-
음 악	97.1%	78.2%	54.1%	68.6%	76.2%	74.3%	81.7%	77.7%
게 임	27.9%	28.5%	29.2%	28.7%	28.4%	28.6%	29.6%	28.9%
영 화	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	0.9%	1.1%	2.4%	1.4%	1.0%	2.5%	1.9%	1.8%
방송영상독립제작사	54.5%	49.5%	7.3%	35.6%	13.3%	21.1%	42.7%	25.5%
광 고	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	16.3%	14.6%	18.3%	15.4%	12.3%	13.3%	17.4%	14.3%
지식정보	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-
합 계	24.2%	23.2%	23.9%	23.4%	22.9%	23.1%	24.9%	23.6%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업
 ※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.3. 콘텐츠산업 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

- '13년 3분기 상장사 종사자수는 콘텐츠산업 종사자수 대비 약 4.9%를 차지하며, '12년 3분기 비중 5.1%보다 0.2%p 낮음
- 산업별로 상장사 비중이 높은 산업은 광고(19.0%), 지식정보(9.7%), 게임(9.0%)
- 상대적으로 비중이 낮은 산업은 음악(2.1%), 캐릭터(1.5%), 방송영상독립제작사(1.1%)

〈표 II-9〉 '12년 3분기~'13년p 3분기 콘텐츠산업 전체 종사자수 대비 상장사 종사자수 비교

(단위 : 명, %)

산업명	콘텐츠산업 전체 종사자수 (명)						
	2012년		2013년p			3분기 전기대비 증감률(%)	3분기 전년동기대비 증감률(%)
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기		
출판	198,924	198,259	197,844	197,473	197,223	-0.1%	-0.9%
만화	10,213	10,162	10,106	9,936	9,949	0.1%	-2.6%
음악	78,041	78,402	78,343	78,384	78,240	-0.2%	0.3%
게임	93,941	95,051	94,531	93,837	93,543	-0.3%	-0.4%
영화	30,314	30,857	31,049	32,118	32,287	0.5%	6.5%
애니메이션	4,430	4,503	4,485	4,494	4,505	0.2%	1.7%
방송영상독립제작사	6,781	6,886	6,892	6,902	6,893	-0.1%	1.7%
광고	8,950	8,962	9,036	9,007	9,013	0.1%	0.7%
캐릭터	26,458	26,897	27,062	27,170	27,485	1.2%	3.9%
지식정보	68,453	69,961	69,924	70,467	70,656	0.3%	3.2%
콘텐츠솔루션	19,640	20,145	20,299	20,489	21,311	4.0%	8.5%
합계	546,145	550,085	549,571	550,277	551,105	0.2%	0.9%

산업명	상장사 종사자수(명)					콘텐츠산업 전체 대비 상장사 종사자 비중(%)				
	2012년		2013년p			2012년		2013년p		
	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기
출판	6,746	6,314	6,195	6,224	6,014	3.4%	3.2%	3.1%	3.2%	3.0%
만화	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	1,473	1,532	1,600	1,631	1,632	1.9%	2.0%	2.0%	2.1%	2.1%
게임	7,958	8,150	7,905	7,660	8,450	8.5%	8.6%	8.4%	8.2%	9.0%
영화	1,473	1,438	1,543	1,694	1,768	4.9%	4.7%	5.0%	5.3%	5.5%
애니메이션	150	149	149	120	120	3.4%	3.3%	3.3%	2.7%	2.7%
방송영상독립제작사	74	77	72	72	74	1.1%	1.1%	1.0%	1.0%	1.1%
광고	1,669	1,670	1,706	1,691	1,713	18.6%	18.6%	18.9%	18.8%	19.0%
캐릭터	397	390	394	396	405	1.5%	1.4%	1.5%	1.5%	1.5%
지식정보	7,801	7,474	7,024	6,988	6,838	11.4%	10.7%	10.0%	9.9%	9.7%
콘텐츠솔루션	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	27,741	27,194	26,588	26,476	27,014	5.1%	4.9%	4.8%	4.8%	4.9%

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

3.4. 콘텐츠산업 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

- '13년 3분기 콘텐츠산업 1인당 평균 매출액이 3,270만 원에 비해, 상장사 1인당 평균 매출액은 1억 3,490만 원으로 더 높게 나타났으며, 전분기대비 약 130만 원 감소함
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액은 출판, 음악, 영화, 애니메이션, 캐릭터, 지식정보에서 증가한 것으로 나타남
 - 전분기대비 1인당 평균 매출액이 가장 많이 증가한 산업은 영화임
 - 상장사 1인당 평균 매출액이 높은 분야는 광고(4억 3,990만 원), 영화(2억 1,030만 원)
- '13년 3분기 콘텐츠산업 1인당 평균 수출액 240만 원에 비해, 상장사 1인당 평균 수출액 1,220만 원으로 약 5배 더 높음
 - 상장사는 1인당 평균 수출액이 전분기대비 약 130만 원 증가
 - 상장사 1인당 평균 수출액이 높은 분야는 캐릭터(5,680만 원)가 가장 높으며, 다음으로 음악(3,170만 원), 게임(2,920만 원)순

〈표 II-10〉 '12년 3분기~' 13년p 3분기 콘텐츠산업 전체 대비 상장사 1인당 매출액, 수출액 비교

(단위 : 백만원)

산업명	매출액 비교 1인당 평균 매출액(백만원)															
	콘텐츠산업 전체								상장사							
	2012년				2013년p				2012년				2013년p			
	3분기	3분기 누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기	3분기 누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기 누적
출판	26.6	80.8	25.3	106.4	25.5	24.7	25.5	75.8	76.8	235.3	84.3	335.6	85.3	75.9	82.5	248.9
만화	18.6	55.9	18.5	74.6	18.9	18.8	19.8	57.8	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	12.7	37.1	14.0	51.0	14.0	13.9	14.0	41.9	161.6	420.8	167.1	572.6	138.6	141.3	170.7	447.7
게임	24.6	78.6	25.0	102.6	25.0	25.9	26.0	77.2	82.7	257.9	80.5	332.3	96.1	99.0	82.4	262.0
영화	38.6	109.0	35.8	142.8	37.5	35.3	40.8	112.0	220.0	545.3	213.7	772.3	186.8	158.8	210.3	525.5
애니메이션	30.3	86.4	30.0	115.0	30.0	25.7	32.7	88.3	41.2	168.4	59.7	229.3	38.4	56.7	51.3	155.6
방송영상 독립제작사	36.0	110.8	33.8	142.9	34.9	34.9	35.1	104.9	156.6	844.7	244.5	1056.4	391.5	365.0	202.3	938.4
광고	190.6	568.7	233.3	801.3	205.1	225.7	209.0	640.1	423.5	1173.1	522.6	1695.0	381.2	487.3	439.9	1300.6
캐릭터	70.5	207.9	75.0	279.5	75.4	77.2	74.9	225.4	146.0	449.1	154.0	611.2	130.1	121.9	137.8	383.6
지식정보	34.6	103.9	34.6	136.2	36.1	38.1	38.5	112.2	104.0	306.8	194.3	514.5	123.4	138.9	142.1	410.7
콘텐츠 솔루션	37.9	112.5	40.7	150.4	41.0	42.4	40.9	120.8	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	31.1	93.9	31.8	125.0	31.8	32.3	32.7	96.6	120.1	348.9	153.1	509.1	127.9	136.2	134.9	394.3

산업명	수출액 비교 1인당 평균 수출액(백만원)															
	콘텐츠산업 전체								상장사							
	2012년				2013년p				2012년				2013년p			
	3분기	3분기 누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기 누적	3분기	3분기 누적	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	3분기 누적
출판	0.3	1.0	0.4	1.4	0.3	0.4	0.4	1.1	0.3	0.8	1.9	2.7	0.7	0.8	0.8	2.4
만화	0.5	1.4	0.5	1.9	0.5	0.5	0.5	1.4	-	-	-	-	-	-	-	-
음악	0.7	2.0	1.3	3.4	0.7	0.7	0.8	2.2	37.4	84.6	37.3	118.7	24.5	24.5	31.7	80.2
게임	7.9	23.7	7.9	31.3	8.1	8.3	8.9	25.5	26.2	79.9	26.6	104.6	27.7	29.1	29.2	81.5
영화	0.1	0.5	0.2	0.7	0.2	0.2	0.1	0.5	-	-	-	-	-	-	-	-
애니메이션	7.7	21.9	6.7	28.2	7.4	7.5	7.8	22.6	2.1	6.8	4.8	11.7	2.1	7.1	5.5	15.3
방송영상 독립제작사	1.1	1.9	0.9	2.8	0.7	0.7	0.7	2.1	56.6	85.0	6.0	87.7	8.8	14.0	26.8	48.9
광고	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
캐릭터	4.5	13.6	4.1	17.4	4.6	5.0	4.8	14.3	49.4	131.8	51.6	185.8	38.5	46.0	56.8	139.2
지식정보	1.7	4.9	2.4	7.2	1.8	1.6	1.6	5.0	-	-	-	-	-	-	-	-
콘텐츠 솔루션	2.2	6.5	2.0	8.4	2.0	2.0	2.3	6.1	-	-	-	-	-	-	-	-
합계	2.2	6.5	2.3	8.8	2.2	2.3	2.4	6.9	10.5	29.8	11.3	41.7	10.5	10.9	12.2	33.2

※ 방송산업 중 포함되지 않은 부분 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

※ 광고산업 중 포함되지 않은 부분 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

Ⅲ. 2013년 3분기 콘텐츠산업 주요 이슈

1 게임산업 주요 이슈

□ 국내동향

● 기획 및 제작

● 2012년 게임산업 시장규모는 약 9조 7천 억 원 규모로 전년대비 10.8% 증가해 성장세 지속

- 게임산업은 콘텐츠산업의 중추적 역할을 담당하고 있으며, 최근 발간된 '2013년 대한민국 게임백서'에서 구체적으로 언급
- 세부적으로 보면, 규모면에서는 여전히 온라인게임이 시장을 주도하고 있으며, 최근 들어 스마트폰 등 디바이스 보급 확대에 따라 모바일게임 시장의 성장세가 나타나는 상황
- 2012년 전체 게임산업 규모 중 온라인게임은 6조 7,839억 원으로 69.6%를 차지했으며 모바일게임은 8,009억으로 8.2% 점유율 기록
- 다만 성장률 측면에서는 모바일게임이 온라인게임에 비해 높은 성장을 기록하고 있으며 실제로 2012년 모바일게임은 전년대비 89.1%의 성장을 했는데 반해 온라인게임은 8.8% 성장
- 전체적인 게임산업의 성장축으로 수출의 중요성이 제고되는 가운데 온라인 게임 및 모바일게임이 중요 역할을 담당하고 있으며 실제로 전년대비 11.0% 증가
- 수출 비중에서 있어서도 온라인게임이 2012년 게임산업 수출액 26억 3,891만 달러 중 91.4%로 절대적 위치를 확고히 하고 있으며 최근 전 세계적으로 부상되고 있는 모바일게임 수출액은 6.4%

- 상기의 '2013년 대한민국 게임백서'의 내용에 따라 향후 국내 게임산업은 국내 콘텐츠산업 성장의 주축으로 자리매김함과 동시에 그 동력을 이어가기 위해서는 1) 최근 다소 주춤세를 보이고 있는 온라인게임의 선전여부 2) 모바일게임의 해외진출의 가시적 성과도출 여부가 핵심요인

● **모바일게임의 장르 다변화로 기존 및 신규 이용자 만족도 향상과 개발 업체 등 공급자들의 경쟁 확대**

- 스마트폰 등 스마트기기 보급 확대는 콘텐츠소비의 모바일화 등 트렌드 변화에 큰 영향을 미쳤으며 이는 게임 공급에 있어서도 유사한 경향
- 모바일게임의 초창기 공급형태는 조작과 이용접근이 용이한 캐주얼게임 공급이 주로 이뤄졌으며 실제로 '애니팡' 등은 여성층 및 중장년층 등 이용자 다변화에 성공해 큰 성과를 획득
- 이러한 경향은 다소 낮은 진입장벽으로 모바일게임의 이용자 저변확대 등 활성화를 견인하는데 긍정적 영향을 미쳤으나 게임공급주기가 지속적으로 축소되는 등 업체간 경쟁 격화
- 이에 따라 모바일게임 공급업체들은 신규 수익을 창출할 수 있는 모바일게임의 개발이 필요한 상황에 직면했으며 특히 스마트폰의 고성능화 및 통신의 고속화 등 하드웨어 및 인프라 발달은 전반적인 개발환경에 긍정적으로 작용
- 또한 기존 모바일게임 전문개발업체 뿐 아니라 대형 온라인게임 업체들도 모바일게임 시장에 진입함에 따라 다양한 장르의 모바일게임 공급 환경 조성
- 이에 따라 모바일게임에서 장르별로 캐주얼게임의 강세가 이어지고 있는 가운데 최근에는 전략시뮬레이션, RPG, 슈팅 등 다양한 장르의 게임공급이 확대되는 추세
- 실제로 최근 '구글 플레이스토어' 기준 매출 1~20위권의 비캐주얼게임은 '몬스터길들이기(RPG)', '격추왕'(슈팅), '레전드오브킹'(RPG), '헬로히어로'(RPG), '아틀란스토리'(RPG), '레전드오브갯'(RPG), '내친구용팔'

이'(RPG) 등

- 향후 모바일게임은 장르에 있어 캐주얼게임의 강세가 일정 부분 이어질 것으로 예상되나, 공급업체간의 경쟁이 증대되는 상황에서 상기 언급된 다양한 장르로의 진출을 통한 매출 및 수익 창출 모색 전망

● 중소게임개발사 중심으로 인력난 확대

- 온라인게임과 함께 모바일게임 등의 꾸준한 소비가 이어지는 가운데, 이러한 트렌드에 부응하기 위한 신작 개발 및 기존 게임 업그레이드 등 개발인력 수요가 지속되는 상황
- 최근 소프트웨어 업계를 중심으로 개발인력 수요가 증대되는 상황에서 기업이 요구하는 수준의 인력 확보가 다소 어려워지는 추세
- 이에 비해 게임업계는 전체 소프트웨어업계에 비해 인력확보가 다소 용이했으나 최근 들어 변화가 나타나는 상황
- 특히 소프트웨어 업계 전반에 상존하고 있는 개발인력의 양극화가 심화되는 가운데 게임업계에서도 중소개발사를 중심으로 인력 채용에 난항
- 이는 모바일게임의 수요 증대에 따라 창업확대와 함께 대형개발사들을 중심으로 중장기 성장동력 확보를 위한 신규채용 증대가 주요 요인
- 실제로 2013년의 경우 게임산업 전반적인 위축이 나타나는 상황에서도 넥슨, 엔씨소프트, CJ E&M 등 대형개발사들이 개발인력 채용을 확대
- 결국 게임업계 뿐 아니라 소프트웨어 업계전반의 요구에 부응하는 지속적인 인력 공급이 핵심으로 대두
- 향후 이러한 개발인력의 부족현상의 해결을 위해서는 게임업계 요구에 부응하는 인력공급 시스템의 정비 및 확보가 중요

◆ 유통(배급)

● 게임산업 규제확대 우려가 업계전반의 반발 확산으로 성장동력 저하 우려

- 게임산업은 국내 콘텐츠산업의 성장을 견인하는 핵심 산업중의 하나로서 비단 게임 자체의 경쟁력 뿐 아니라 이를 기반으로 한 만화, 캐릭터 등 다양한 영역으로 확대되는 등 중요한 가치를 내포
- 다만, 게임산업의 경쟁확대 등 대내외 수요공급환경의 변화가 나타나는 상황에서 게임업계내 경쟁력 확보를 위한 부단한 혁신이 필요
- 특히 2013년 들어 온라인게임의 성장정체 우려, 모바일게임의 업체간 경쟁 격화 등으로 매출액 및 영업이익액 하락 등 게임업계 전반에 부정적인 요인이 다소 부각
- 실제로 지난 1월 손인춘 새누리당 의원 등 17인이 발의한 ‘인터넷게임 중독 치유지원에 관한 법률안’이 대표적이며 법률안이 통과될 경우 여성가족부장관은 인터넷게임 관련사업자에게 연간 매출액의 100분의 1이하 범위에서 ‘인터넷게임중독치유부담금’ 부과 가능
- 또한 지난 6월 새누리당 박성호 의원 등 11인이 발의한 콘텐츠산업 진흥법 일부개정 법률안에서 문화체육관광부장관은 대통령령으로 정하는 바에 따라 콘텐츠 유통을 통해 발생한 매출액의 100분의 5의 범위에서 부담금 부과 가능
- 최근에는 새누리당 신의진 의원 등 14인이 ‘중독 예방관리 및 치료를 위한 법률안 (일명:게임중독법)’ 발의로 게임업계는 심각한 우려를 표명
- 실제로 한국인터넷디지털엔터테인먼트협회(K-IDEA)는 자체 홈페이지를 통해 ‘게임중독법’ 반대 서명운동을 벌이는 등 게임업계의 반발을 대변
- 또한 일부 정치인들도 게임산업의 대내외 경쟁력, 환경변화 등을 고려할 때 규제 확대는 산업의 성장의 저해할 것이라는 우려

- 국내에서 이미 실시되고 있는 '셋다운제'는 업계 전반에서 당초 목표를 달성하지 못해 유명무실한 제도로 인식 확대
- 해외에서도 다양한 게임관련 규제 법안이 발의가 이어지는 상황이나 대체적으로 부정적 관점이 우세
- 실제로 미국의 경우 지난 2012년 미국 오클라호마주 월 포킬 하원의원은 등급심사를 받은 모든 컴퓨터, 비디오게임에 1%의 세금을 부과하는 법안을 추진했으나 미국내 여론의 반발에 직면
- 유럽의 그리스는 정부 및 국회 주도로 지난 2002년 '게임 금지법'을 발효했으나 EU가 그리스정부를 유럽 사법재판소에 제소했으며 2년만에 효력정지
- 현재 국내 게임업계에서 우려하는 규제는 1) 웹보드게임 규제 2) 게임중독 관련 정부기구 설립 3) 상상콘텐츠기금 마련을 위한 매출액 5% 징수 등으로 구분할 수 있는 상황
- 향후 게임산업의 지속가능성장을 위한 산업생태계 구축을 위해서는 상기 언급된 규제에 대한 업계의 의견수렴이 적극 반영되어야 하는 동시에 기존 진흥정책의 변화 없는 추진이 중요

● 국내 게임업체들의 분야별 및 장르별로 해외업체들과의 게임내수시장 경쟁 확대

- 게임산업의 성장환경이 변화하는 가운데, 국내 내수시장의 경우 해외업체들의 진입 확대에 따라 국내업체들의 입지가 위축되는 양상
- 온라인게임은 다소 심각한 수준을 보이고 있으며 최근 점유율 데이터에 의하면 해외업체 개발 게임의 시장점유율이 절반을 초과한 상황
- 실제로 라이엇게임즈의 '리그오브레전드'는 지난 10월 7일~13일 게임트릭스 PC방 점유율 42.27%를 기록하는 등 초강세를 보이고 있으며 블리자드의 '스타크래프트', '워크래프트3' 등이 꾸준한 인기를 차지
- 이에 비해 국내 업체 개발 게임의 경우는 상위 10위에 다수를 포진하고 있으

나 점유율은 이전에 비해 하향세

- 모바일게임은 국내의 안정적인 모바일 환경과 급속한 스마트기기 보급 확대
로 큰 폭의 시장성장을 이어가고 있으며 이에 따른 국내 모바일게임 업체들
의 양적 및 질적 성장 확대
- 이러한 국내 업체들의 내수시장 장악에도 불구하고, 최근 들어 중국 등 해외
기업들이 개발한 모바일게임의 국내 진출시도가 나타나고 있으며 비교적 완
성도 높은 모바일게임 공급으로 일부 국내 모바일게임 이용자들을 중심으로
인지도 제고
- 특히 모바일게임의 폭발적 수요를 견인한 ‘카카오 게임하기’의 무심사 입점
제도가 실시되면서 해외 기업 개발 게임의 진입 시도 증대 및 성과 도출
- 실제로 지난 3월에는 액토즈소프트의 ‘밀리언 아서’가 구글플레이 앱(App)
최고 매출액 3위에 올랐으며 지난 10월에는 ‘캔디크러쉬’가 6위, 쿤룬코리아
의 ‘레전드오브킹’가 9위, 경호온라인엔터테인먼트의 ‘퍼즐앤드래곤’ 등 13
위 기록
- 특히 중국 등은 막강한 자본력을 중심으로 국내외 게임 개발업체들의 적극
적인 인수합병을 통한 국내 게임시장 진출 확대
- 실제로 텐센트는 ‘리그오브레전드’ 개발사인 라이엇게임의 인수로 한국 온라
인게임시장 영향력을 확대하고 있으며, 산다는 한국 자회사 액토즈소프트를
통해 온라인 및 모바일 게임 역량 강화
- 또한 최근 중국 완미세계(퍼펙트월드)는 한국자회사인 NGL을 통해 기존 온
라인게임서비스와 함께 모바일게임서비스 진출 선언
- 향후 온라인게임은 대형업체들을 중심으로 신작 출시가 예정됨에 따라 내수
시장의 일부 점유율 상승이 전망되나, 기존에 확고한 이용자층을 확보하고
있는 외산게임을 극복하는 것이 관건
- 모바일게임은 당초 SNS를 기반으로 한 내수시장에 편중되어 있는 구조와
상대적으로 낮은 진입장벽으로 해외 업체들의 진입이 확대될 것으로 예상되

며, 이를 타개하기 위한 해외 진출의 가시적인 성과 도출이 중요

● 국내 모바일게임업체들의 해외시장 개척확대를 통한 경쟁력 및 역량 강화

- 스마트폰 등 스마트기기 국내 보급 확대는 기존 온라인게임시장과 함께 모바일게임의 새로운 영역 구축
- 이러한 상황에서 국내 SNS플랫폼을 중심으로 모바일게임의 수요를 견인하면서 가시적인 성과를 도출
- 다만, 현재까지의 모바일게임의 수요는 내수에 편중된 양상을 보이고 있을 뿐 아니라 공급측면에서 비교적 낮은 진입장벽, 게임제품의 짧은 수요주기, 해외기업들의 시장진출 확대 등으로 경쟁이 격화되는 상황
- 이에 모바일게임 업계에서는 보다 안정적이면서 지속적인 성장을 달성하기 위한 방안이 요구되고 있으며 구체적으로 경쟁력을 보유한 모바일게임들의 해외진출이 중요 요인으로 대두
- 이와 맞물려 국내 모바일게임의 수요증대를 촉발한 SNS 플랫폼 기반 방식을 통해 해외 진출에 적용 추진
- 실제로 NHN의 SNS 플랫폼인 '라인'을 중심으로 국내 모바일게임의 일본시장에서의 가시적인 성과가 나타나고 있으며, 구체적으로 2013년 상반기 700억 원의 매출을 올렸으며 오는 연말까지 약 2,000억 원의 매출액 달성 예상
- 최근에는 플랫폼을 통하지 않고 출시하는 게임(非라인 플랫폼)도 늘어나는 추세이며 실제로 지난 8월 게임온을 통해 출시한 핀콘 '헬로히어로'는 앱스토어 무료앱 1위, 최고 매출앱 20위권 기록
- 또한 스마일게이트 자회사 팜플도 '데빌메이커: 도쿄'를 일본에 출시하는 등 다양한 플랫폼을 통한 일본 진출 증대
- 이러한 일본 지역에서의 성과와 함께 대만 등 아시아지역 전역으로의 시장

확대를 추진

- 실제로 엠게임은 자사가 서비스하는 모바일게임인 ‘드릴마스터’, ‘캣츠마스터’ 등 2종을 대반 수출계약 체결
- 일각에서 국내 모바일게임의 성장한계 등이 우려되는 상황에서 향후 이를 타개하기 위한 해외시장 개척은 필수요인으로 인식하고 있으며 보다 가시적인 성과도출을 위해 온라인게임 진출 등 성공사례 연구 등을 통한 면밀한 방안 필요

□ 해외동향

● 2013년 전세계 게임시장 성장 확대 및 지속

- 전세계적으로 비디오게임, 콘솔게임 등 하드웨어와 함께 온라인, 모바일 및 PC 게임 등 소프트웨어 시장이 2012년에 이어 증가세
- 가트너 발표에 따르면 전세계 게임시장은 2012년 790억달러 수준에서 오는 2013년에는 930억달러 규모로 성장할 것으로 전망했으며 이는 전년대비 17.7% 증가
- 이러한 성장은 2014년에는 1,000억 달러를 돌파할 것으로 예측하고 있으며 오는 2015년에는 약 1,110억 달러 수준에 이를 전망
- 세부적으로 보면 모바일게임의 성장세가 확대될 것으로 전망하고 있으며 2013년 132억 달러 수준에서 오는 2015년에 이르러 220억 달러로 급증
- 이는 무엇보다 스마트폰 및 태블릿PC로 대변되는 스마트기기의 전세계적인 보급 확대가 다른 장르의 게임분야에 비해 높은 성장
- 또한 신흥시장에서의 폭발적인 스마트기기 보급에 따른 모바일 앱 수요 증대는 기존 수요 권역인 미국, 유럽과 함께 수요를 견인할 것으로 전망
- 이에 맞물려 기존 콘솔게임의 강자인 소니, 마이크로소프트, 닌텐도 등도 향후 모바일게임 시장트렌드에 부응하는 비디오 콘솔게임을 출시하는 등 능

동적으로 시장대응

- 온라인게임은 기존PC 이용자들의 태블릿으로의 이동경향이 확대됨에 따라 여전한 인기에도 불구하고 성장정체를 예상
- 향후 게임은 게임 자체의 높은 시장성 및 가치를 보유하고 있을 뿐 아니라 스마트기기와의 연계되는 스마트콘텐츠로의 변화 예상
- 이러한 경향을 고려할 때 손정의 소프트뱅크 회장은 '게임을 정복하는 자가 스마트콘텐츠를 장악한다'며 '게임을 통해 소프트뱅크를 세계 1위 모바일 인터넷 기업으로 키우고 궁극적으로 세계 최대 기업으로 성장 시킬 것'이라고 했으며 이는 우리에게 높은 시사점을 주는 상황
- 이미 소프트뱅크는 소셜게임업체 '징가'에 1억 5,000만 달러를 투자했으며 최근에는 핀란드 게임업체 슈퍼셀을 15억 달러에 인수해 모바일게임 역량 확보에 집중

● 전세계 게임업체들의 장르별 실적 증대

- 전세계적인 경제 불안요인 상존하는 상황에서 장르별로 완성도 높은 게임들의 선전으로 개발업체들의 실적 확대
- 미국 온라인 신문인 게임인더스트리는 NPD 발간 자료를 근거로 지난 9월 콘솔 및 휴대용 게임기 전용 소프트웨어 매출이 전년동기대비 83% 증가한 9억 1,000만 달러 기록 추정
- 미국은 상대적으로 콘솔게임의 강세가 나타나는 지역으로 록스타의 GTA5가 전반적인 시장 확대를 견인
- 실제로 GTA5는 출시 사흘만에 1조 원 정도가 판매되는 등 전 세계적으로 엄청난 반향을 야기
- 또한 EA의 '플랜트 대 좀비2', 'FIFA', '리얼 레이싱 3' 등의 온라인매출 선전으로 미국지역에 다소 위축된 콘솔게임시장의 성장에 기여
- 유럽은 북유럽을 중심으로 모바일 게임의 성장세가 이어지는 상황

- 특히 핀란드 신생게임업체 슈퍼셀은 지난 5월 출시한 소셜농장경영게임 ‘해이데이’와 소셜 전략시뮬레이션게임 ‘클래시오브클랜’의 론칭으로 일매출 77만 6,000 달러 기록
- 또한 스웨덴 게임업체인 킹사는 페이스북 기반의 게임인 캔디크러시사가 출시해 애플스토어, 구글 플레이스토어, 페이스북 앱스토어 등 세 개 앱장터에서 1위를 기록
- 이밖에 스웨덴 기업인 모장은 PC, 모바일, 콘솔기기 등에서 구동할 수 있는 게임 ‘마인크래프트’로 북미지역 시장 선전
- 향후 미국은 GTA5의 선전이 지속됨과 동시에 ‘어쌔신 크리드4: 블랙 플래그’와 ‘배틀필드4’ 등 신작출시로 콘솔게임의 매출 상승은 이어질 것으로 예상됨에 따라 관련 업체들의 실적 증대 예상
- 유럽지역은 스웨덴 등 북유럽 중소기업 중심으로 스마트 환경에 기반한 게임의 출시가 확대될 것으로 전망

● 텐센트의 자본력에 기반한 국내외 게임시장 영향력 확대

- 텐센트(Tencent)는 소규모 인터넷 기업으로 시작해서 국내 온라인게임 퍼블리싱을 기반으로 급성장한 기업
- 중국내 온라인게임 이용자들에게 폭발적으로 인기를 얻은 국내 스마일게이트의 ‘크로스파이어’와 넥슨의 ‘던전앤파이터’가 대표적
- 텐센트는 이러한 성장을 바탕으로 상대적으로 취약한 기술분야에 역량을 확보하기 위해 국내외 개발업체들의 인수합병 등 다양한 전략을 적극적으로 구사
- 대표적으로 국내 온라인게임 시장점유율 1위인 ‘리그오브레전드’의 개발사인 라이엇게임즈 최대 주주로 등극했으며, 언리얼 게임엔진으로 저명한 에픽스게임스의 지분 보유
- 특히 텐센트는 기존 게임강국인 한국, 미국 뿐 아니라 향후 시장잠재력을

보유하고 있는 신흥국가로의 투자도 확대하는 추세

- 실제로 텐센트는 러시아 대표 IT업체인 메일닷루, 필리핀과 남미 1위 게임 퍼블리셔인 레벨업, 베트남 선두 게임업체인 VNG(구 비나게임), 대만 유력 게임 퍼블리셔인 가레나 등에 투자해 해외시장 역량 강화
- 이러한 상황에서 국내 업체들의 규모를 불문하고 텐센트의 국내 게임업계의 영향력은 점차 증대되는 추세
- 실제로 국내 최대 게임업체인 넥슨의 전체 매출에서 중국 비중이 45%로 절대적이며 여기에는 텐센트의 역할이 적지 않은 상황
- 이밖에도 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 웹젠 등 국내 주요 온라인게임 업체들도 텐센트와 긴밀한 관계 유지
- 텐센트는 자국 온라인게임을 통한 자본축적을 통해 모바일 분야로의 영역확대 및 영향력 확대 모색
- 이를 위해 국내 SNS 선두업체인 카카오의 지분을 인수하는 등 신규시장 역량 확보에 집중
- 최근에는 자체 SNS 플랫폼인 '위챗'을 성공적으로 론칭해 자국내 최대 가입자를 보유하고 있을 뿐 아니라 카카오의 성공 비즈니스모델인 '카카오 게임하기'와 유사한 서비스 제공
- 향후 텐센트는 1) 중국 자국시장에서의 온라인게임 및 모바일게임 영향력 확대 2) 축적된 자국내 자본력을 바탕으로 해외시장 영역을 확대할 것으로 예상
- 이에 국내업체의 경우 텐센트와의 관계구축 또는 경쟁구도에 있어 국내외 게임시장상황에 부응하는 '선택과 집중' 전략 필요

2 출판/만화산업 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

● 출판의 전반적인 위축에도 문학 중심으로 발간 확대 및 클라우드펀딩 등 다양한 자금조달을 통한 출판 확대

- 출판산업은 스마트기기 이용 및 디지털 콘텐츠 소비 증가 등으로 개개인의 절대적인 독서시간이 줄어들어 따라 도서 수요의 위축이 전반적으로 나타나는 상황
- 한국출판문화산업진흥원의 2013년 2분기 출판산업 통계 및 경기 동향에 따르면 올 2분기 출간된 신간도서 종수는 1만 4,806종으로 전년동기대비 2.5% 감소했으며 전분기대비 19.8% 다소 큰 폭 하락
- 상기 2013년 2분기 출판종수 감소의 세부내용을 보면 1분기의 철학, 역사, 종교 등 인문서적의 감소가 두드러졌던 것에 비해 2분기는 예술 및 대중문화, 사회과학 분야의 감소세가 높게 기록
- 이에 비해 문학분야는 전년동기대비 7.7% 증가했으며 특히, 소설의 경우 2013년 2분기는 전년동기대비 14.0% 증가한 2,102종 발간
- 이러한 출판시장의 위축은 출판산업 상장사에서도 나타나고 있으며 2013년 2분기의 대교 등 9개 상장사의 매출액은 전년동기대비 6.9% 감소했으며 전분기대비 10.6% 하락
- 결과적으로 출판업계는 상장사 등 대형출판사 및 중소형 출판사들을 막론하고 도서수요 위축에 따른 실적하락이 지속되는 상황
- 도서수요 위축 및 이에 따른 창작 등 도서공급 감소의 악순환 발생을 방지하기 위해서는 도서 잠재 수요를 견인할 수 있는 다양한 창작물의 공급이 필요하다고 일각에서 제기

- 특히 기존 작가는 물론 신진 작가들의 창작물 출판의 기회제공을 위해 다양한 수요계층이 참여하는 ‘클라우드펀딩’은 대안 중의 하나로 고려 가능
- 이러한 ‘클라우드펀딩’의 장점은 공급자인 출판사 측면에서 재고부담 등 출판비용 절감을 도모할 수 있으며 수요자인 독자 측면에서는 능동적인 참여 확대로 독서 잠재 수요 확대 가능
- 이에 향후 산업전반의 스마트화의 급진전은 불가피하기에 출판산업도 수요·공급 부문의 가치사슬별 혁신 방안 필요

● 국내 전자책 시장 규모 및 성장 미국 등 출판선진국 대비 저조

- 전세계적으로 종이책 시장은 감소하는 추세에 있으며 실제로 미국, 영국, 독일 프랑스 등 출판 선진국들은 마이너스 성장을 기록
- 이러한 종이책 수요 감소를 대체하고 있는 것이 전자책이며 최근 스마트기기 사용 증대는 전자책 시장 활성화에 긍정적 요인
- 그럼에도 불구하고 국내 전자책 시장은 성장이나 규모면에서 출판 선진국에 비해 규모와 성장률이 낮다고 일각에서 제기
- 윤관석 민주당 의원은 2013년 국정감사에서 미국의 경우 전체 출판시장 중 전자책 비중은 16.5%, 영국의 전자책 시장비중은 13.4%, 일본의 전자책 시장비중은 10.1%로 두 자리수 점유율을 기록했는데 한국의 전자책 시장 점유율은 2%에 불과하다고 주장
- 국내 전자책 성장이 해외 출판 선진국가들에 비해 낮은 것은 전자책 플랫폼이 출판사, 유통사 등으로 나뉜 것 및 전자책 콘텐츠 부족 등과 함께 수요 측면에서 절대적인 도서수요의 감소에 기인
- 이를 반영하듯 국내 일부 증권사 등 금융애널리스트 등은 예스24 등 국내 상장된 대형 도서유통사에 대해 최근 부각되고 있는 전자책 활성화 미비로 향후 실적증대에 부정적 의견 제시
- 이에 궁극적으로 전자책 활성화를 위해서는 수요 및 공급 측면의 다각적인

부분 검토 필요

● 만화의 공공목적 이용 증대 및 웹툰의 OSMU 확대 지속

- 만화는 문자와는 달리 역동적이고 창조적인 그림을 통해 전달되기에 특정 내용에 대한 이해도를 높이는 장점을 보유
- 따라서 만화는 자체적으로 보유하고 있는 재미의 전달과 함께 다양한 지식을 전파하는데 용이
- 이러한 측면에서 국내에서 상업적으로 성공한 것이 학습만화이며 ‘Why?’ 시리즈가 대표적이고 최근 까지도 학습만화 시장 지속 성장
- 지방자치단체 등 공공부문을 중심으로 만화를 이용한 정책, 지역 홍보를 꾸준히 하는 가운데, 최근에는 대내외적으로 중요한 FTA 관련 통관 애로의 자체해결이 어려운 중소기업 대상의 만화책 제작
- 웹툰도 국내 수요증가 및 인지도 증가로 공공부문에서의 적용사례가 나타나는 상황이며 이는 앞서 언급한 전달효과를 배가하기 위한 것
- 실제로 서울시는 지난 10월 11일부터 한성백제 문화유적 스토리텔링 사업의 일환으로 웹툰 ‘매의 아이’를 포털 ‘다음’을 통해 연재
- 향후에도 만화 및 웹툰의 흥미적 요소와 전달력을 고려할 때 비단 상업적 측면 뿐 아니라 공공부문에서의 이용도가 증대될 전망
- 이러한 웹툰의 활용도 증대는 다양한 OSMU 형태로 나타나고 있으며 이미 국내 유명 웹툰 작품들이 드라마, 영화 등으로 제작되는 가운데, 최근 주호민 작가의 네이버 인기웹툰 ‘무한동력’이 SNS 드라마로 제작 예정

● 웹툰의 성장세 지속 및 글로벌화 추진

- 최근 만화시장에서 과거 종이책 위주의 기획 및 제작 형태의 퇴조가 나타나면서 인터넷 기반의 웹툰으로 변화 지속
- 웹툰은 수요 측면에서 ‘디지털 콘텐츠 소비 증대’라는 패러다임하에 기존 인

터넷과 함께 스마트기기 등 모바일에서 이용이 증대되는 상황

- 또한 웹툰은 공급적인 측면에서 기존 만화 출판의 한계를 극복할 수 있는 새로운 수익모델로 인식되면서 기성 종이책 만화작가는 물론 다양한 분야의 경험을 보유한 계층이 자유롭게 웹툰 시장 진입
- 이러한 웹툰의 창작 증가에 따른 소비 확대는 최근 전세계적으로 증대되고 있는 스마트 콘텐츠 수요 확대 경향에 따라 작품 스토리의 보편·타당성을 보유한 국내 창작 웹툰의 해외진출 가능성 증대
- 이에 따라 지난 10월 9일 독일 프랑크푸르트에서 개최된 도서전에 국내 웹툰의 해외진출 가능성 여부 타진
- 이번에 출품된 웹툰은 네이버에 연재된 노블레스(손제호, 이광수), 신의 탑(SIU), 갓오브하이스쿨(박용제) 등 30개 작품을 소개했으며 다음커뮤니케이션, SK커뮤니케이션즈 등 국내 포털에 소개된 총 29편의 만화원작 디렉토리 제작 및 소개
- 이렇게 국내 유명 포털사가 국내 웹툰을 비교적 적극적으로 소개하는 것은 네이버의 경우 자체 SNS 플랫폼인 라인 및 네이버 웹툰 애플리케이션 일본어 버전을 통해 시장성을 확인했기 때문
- 결국 국내 웹툰의 해외 진출 성공여부는 웹툰 작가들의 독자적인 진출도 중요하지만, 국내 포털사 등 플랫폼 사업자들과의 협력이 중요하며 향후 성과의 확장을 위한 중소 플랫폼의 육성 및 해외 네트워크 개발 등이 필요

◆ 유통(배급)

● 국내 전자책 시장의 해외시장 진출 확대 및 종이책과의 융합 시도

- 국내 전자책 시장규모 및 성장세는 중장기적 측면의 잠재성을 보유하고더라도 최근 국내 전반적인 출판시장을 고려할 때 아직 미미한 수준으로 평가 가능
- 이러한 국내 출판시장 상황의 어려움을 타개하기 위한 방안으로 경쟁력과 완성도를 보유한 종이책 및 전자책의 해외 진출시도는 긍정적

- 특히 전자책 출판의 해외 진출 시도는 아시아권 및 유럽 등 해외 유명 도서 전 참가를 통해 가시적인 성과를 도출
- 한국전자출판협회는 최근 '2013 프랑크푸르트 도서전' 참가를 통해 한국 전자책 출판업체와 해외기업간 140건 이상의 서비스 및 출판계약을 추진 중
- 실제로 아이이팝은 글로벌 전자책 사업자 코보, 콘텐츠업체 나르8과 계약을 확정했으며, 퍼블스튜디오는 미국 대형출판사 하이라이츠, 하이콜린스와 계약 확정
- 또한 대전전자출판협회는 아시아권 최대 도서전중의 하나인 중국 베이징도 도서전 참가를 통해 중국, 일본 학습지 회사 및 출판사 30여곳으로부터 관심 집중
- 특히, 중국 및 일본 등 아시아권 지역은 일정부분 동질적인 문화적 정서를 갖고 있어 학습지 등 교육분야에 높은 관심을 보이고 있는 가운데, 실제로 디노월드의 자연탐험시리즈 '공룡월드'는 앱스토어를 통해 전세계 판매 중
- 향후 상대적으로 전자책의 성장세가 높은 미국, 일본 등 출판선진국들의 전자책 수요 경향을 고려할 때, 해당 국가별 수요자들에게 만족할 수 있는 콘텐츠 개발 필요
- 이러한 전자책 부문이 해외시장에서 가시적이고 지속적으로 출현할 경우 국내 전자책 활성화에도 긍정적 영향 예상
- 이밖에 일부 유명작품이 전자책 및 종이책으로 동시 출간되어 향후 출판산업 활성화의 방안으로 고려 가능
- 최근 인기 웹소설인 '광해의 연인'은 종이책과 전자책으로 출간되어 도서 수요자들에게 좋은 반응을 얻은 상황
- 웹소설 '광해의 연인'은 2013년 1월 연재 후 조회수 및 인기순위 1위를 유지하고 있으며 누적조회건수 1,380만건으로 네이버 웹소설 부문 전체 1위 및 유료연재 판매 1위 기록
- 특히 웹소설은 인터넷 기반의 소설로 독자의 접근성을 극대화한 것으로 중

이책 출판의 경우 마케팅의 수단으로 이용 가능

- 향후 도서출판은 기존 방식과 더불어 인터넷을 활용한 마케팅 적용 등 다양한 형태로 진화할 전망

● 인터넷 서점 알라딘의 중고서점 운영 출판업계 논란 확대

- 알라딘은 인터넷 서점 유통을 기반으로 성장했으며 최근에는 오프라인 중고서점을 개설해 온라인 및 오프라인 유통 영역 확대
- 개인이 도서 구입 및 구독 완료 후 본인의 이익 또는 지식을 공유하는 차원에서 중고서적의 유통 경로는 필요
- 이러한 측면에서 기존 청계천 등 일부지역에 국한된 중고도서 유통의 형태에서 벗어나 주요 거점지역에 유통점을 개설한 알라딘은 중고도서 이용 극대화 측면에서 긍정적
- 다만, 알라딘이 당초 중고서적 유통점의 설립취지를 제대로 살리지 못하고 중고서적 유통점(중고서점)을 가장한 할인 유통점이라는 의혹이 일각에서 제기
- 특히 현재 국회 계류중인 도서할인율을 10%로 제한하는 출판문화산업진흥법 개정안을 시행하더라도 중고서적 유통점(중고서점)점은 큰 폭의 신간 할인판매를 할 수 있다는 것이 문제점으로 제기
- 또한 중고서점이 지속적으로 증가할 경우 대형 할인점처럼 주변의 출판 생태계를 파괴할 것에 대한 우려 확대
- 향후 출판사의 덤핑이나 중고서점의 신간 유통가능성을 면밀한 법적·제도적으로 제한하지 않을 경우, 도서정가제를 실시에도 불구하고 할인판매 폐해 우려 증대 예상

● 웹툰 등 만화산업의 발전을 위한 ‘만화발전위원회’ 발족과 함께 해외진출 확대

- 종이책 기반의 만화 및 인터넷 기반의 웹툰 등은 전통적으로 다양한 계층들에게 소구하는 콘텐츠로서의 자리매김 확보
- 다만, 산업적 측면에서 전반적인 출판시장의 위축, 스마트기기 활용 증대 등 산업패러다임 도래 등으로 만화산업의 성장 및 위축 요인이 산재
- 최근의 산업발전 트렌드는 이종산업과의 융합이 진전되기에 만화산업도 이에 부응할 필요가 있으며 특히 웹툰의 등장은 종이책 만화시장의 위축을 상쇄 할 수 있는 분야로의 잠재성 확보
- 결국 웹툰의 활성화를 위해서는 제작-유통을 담당하고 있는 작가와 포털 등 인터넷 사업자들과의 상생이 절대적으로 필요
- 이에 최근 네이버는 ‘한국만화 해외진출을 위한 발전위원회(이하 만화발전위원회)’를 발족해 국내 만화 콘텐츠의 성장과 유통발전에 기여
- 이는 산업이 발전하고 궁극적으로 안정적인 산업생태계가 안착하기 위해서는 정부의 직접적인 지원보다는 민간부분의 협력이 중요한 가운데, 이러한 측면에서 네이버의 이번 조치는 다소 긍정적
- 현재 기존 인터넷기반의 웹툰 수요가 스마트기기 이용증대로 모바일 수요로 전이되면서 웹툰 소비력이 제고되는 가운데, 다양한 플랫폼 사업자들의 웹툰 시장에 진입 전망

● 학습만화의 해외진출의 지속적인 성과 도출

- 학습만화는 만화의 재미와 교육 요소를 결합해 국내에서 ‘Why?’ 시리즈 성공 이후 다양한 서적이 출판되고 해외 진출 시도
- 특히 학습만화는 아동용 및 중국 등 아시아권을 중심으로 판권 및 완제품 수출 성과 도출
- 최근에는 유아서적 등을 중심으로 기존 아시아권 뿐 아니라 유럽 등 출판 선진시장으로 진출 성과

- 실제로 유아전문 출판기업인 '애플비'는 지난 2012년 10월 '독일 프랑크푸르트 국제도서전' 및 2013년 3월에 '이태리 볼로냐 도서전' 참가 등으로 영국, 스웨덴, 스페인, 폴란드, 러시아, 중국, 대만, 일본 등 8개국에 수출 계약 체결
- 또한 예림당은 해외 유력업체인 맥그로힐가 체결한 'Why?' 시리즈 과학분야 영문판이 2013년 9월 중 판매가 이뤄지고 있으며, 디즈니 캐릭터를 활용한 'Why?' 도시시리즈가 오는 2014년 하반기 출시 예정
- 이밖에 (주)미래엔의 아동출판 브랜드 '아이세움'은 국내에서 출판된 '방사능에서 살아남기'를 일본에 '원자력에서 살아남기'라는 제목을 출판해 출간과 동시 일본 아마존 아동학습만화 차트 1위 기록

3 음악(공연)산업 주요 이슈

□ 국내동향

● 기획 및 제작

● 음악시장에서 중국시장 잠재적 및 가시적 성장 확대로 아이돌 그룹 중심으로 중국인 멤버 투입 증대

- 90년대 후반부터의 '한류'는 드라마 뿐 아니라 한국 대중음악으로 이어져 인지도 제고 및 이를 통한 아시아권 중심의 수익 발생
- 특히 국내 아이돌 그룹은 아시아권에서 음반, 공연 등 수익성이 높은 일본을 중심으로 적극적인 활동을 전개
- 최근 국내 아이돌 그룹들은 일본내 한국과의 정치경제적 문제 및 후쿠시마 원전사태 등으로 이전 활동에 비해 다소 주춤한 상황
- 이에 비해 중국은 비약적인 경제성장을 바탕으로 다양한 소비계층들이 '한

류' 아이돌 음악소비를 주도하고 있으며 특히 중국의 신세대인 '빠링호우(80后)'세대는 다양한 문화 수용에 보다 적극적

- 국내 유력 아이돌 그룹 기획사들은 이러한 중국의 잠재적 수요가 폭발적으로 증가할 것으로 예상하면서 각 기획사별로 중점적으로 육성하는 아이돌 그룹들내에 중국 멤버 투입
- 현재 엑소, 미쓰에이, f(x), 틴틴, 테이스티, 피에스타 등은 중국인 멤버를 투입해 아시아권시장 중 중국시장에서의 높은 성과 달성
- 최근 SM엔터테인먼트에서 론칭한 아이돌 그룹인 엑소(EXO)는 총 12명 멤버중 중국인(캐나다 중국계 포함)이 총 4명으로 기존 아이돌 그룹과는 다른 형태로 운영해 중국내 실적 도출
- 결론적으로 아이돌 그룹의 현지화 전략이 맞아 떨어지고 또한 중국내 보이지 않은 진입장벽을 제거하면서 인지도 제고 및 수익확대 가능
- 향후 중장기적 측면과 거시적인 측면에서 중국경제의 성장이 이어질 것으로 예상되며 이에 따른 음악 등 콘텐츠 소비시장이 증대될 전망

● 다양한 장르 뮤지컬 공연확대로 성장세 지속 기대

- 뮤지컬은 2000년대 중후반부터 폭발적으로 관객이 증가하면서 공연산업에서 높은 비중을 차지
- 이러한 뮤지컬 성장세의 핵심은 해외 라이선스 대형 뮤지컬의 국내 공연 성공에 기인하며 2012년 작품으로는 '엘리자벳', '위키드' 등이 대표적
- 국내 창작 뮤지컬은 꾸준히 나타나는 중소형 규모의 흥행작과 함께 대형 뮤지컬의 흥행성공 사례도 나타나는 상황
- 2013년 뮤지컬 공연에 대한 전반적인 평가는 2012년 대비 다소 주춤한 상태이고 이는 무엇보다 폭발적으로 증가한 공연에 기인
- 2013년에 뮤지컬계에서 주목을 받았던 '스칼렛 핍퍼넬', '보니 앤 클라이드', '애비뉴 Q', '요셉 어메이징' 등은 흥행 성적이 저조했으며, 국내 관객에게

친숙한 대작 '레 미제라블'의 경우 예전과 다른 행보

- 그럼에도 불구하고 뮤지컬은 20대 및 30대 여성들의 꾸준한 수요를 이어가고 있으며 최근에는 40~50대 중장년층과 남성층 등 관객층의 다양화가 나타나고 있어 2013년 뮤지컬 시장 상승 기대
- 뮤지컬 공연 예정작들은 국내 창작 뮤지컬의 경우 '디셈버', '베르테르의 슬픔' 등이 기대를 모으고 있으며 해외 라이선스 공연작은 '위키드', '사랑과 영혼', '카르멘', '맨 오브 라만차' 등
- 종합적으로 2013년 뮤지컬은 꾸준한 관객증가에 비해 뮤지컬 공연작들의 다소 많은 공급으로 전반적인 시장 증대에는 긍정적이나 각 작품별 흥행 성공 및 실패작들이 발생할 전망이다 이에 따른 2014년 뮤지컬계 변화 예상

● 오디션 열풍 지속에 따른 대중 악기 수요 확대

- 지난 2011년 오디션 프로그램인 '슈퍼스타K'는 다양한 계층의 음악적 역량을 보유한 뮤지션들의 출현으로 적지 않은 반향
- 특히 통기타를 이용한 소위 '싱어송라이터'들의 다수 등장은 프로그램 시청자들에 높은 인기
- 실제로 장재인, 김지수, 허각, 강승윤 등 당시 오디션에서 인기를 끈 뮤지션들이 대부분 '기타'를 들고 출연
- 이에 따라 이들 뮤지션의 영향으로 통기타의 판매가 증가했으며 특히 삼익 악기가 최대 수혜
- 삼익악기의 2010년 일반기타 매출은 134억 원에 불과했지만, 슈퍼스타K2 방영 이후 '기타 배우기' 열풍으로 2011년 201억 원으로 전년대비 80% 증가했으며 이후 삼익악기는 2012년 일반기타 매출액 211억 원 달성
- 2013년 오디션 열풍은 이전의 폭발력보다는 다소 낮은 상황이나 꾸준한 관심을 받고 있으며 이에 따른 통기타 뮤지션의 인기도 지속될 것으로 예상되기에 통기타 등 악기 시장에 비교적 긍정적

◆ 유통(배급)

● 뮤지컬 등 다양한 장르 공연산업의 중국 등 해외진출 지속 및 확대

- 뮤지컬 등은 국내 공연산업에 완성도 높은 공연들의 흥행성공 등으로 많은 관객을 보유하면서 경쟁력 확보
- 최근 들어 일부 뮤지컬들의 공급 과잉 등으로 국내 공연산업의 경쟁이 격화 되는 가운데, 국내 흥행작들의 중국 등 해외진출 성과가 나타나면서 국내 공연의 대외 경쟁력 입증
- 특히 국내에서 흥행된 창작뮤지컬의 경우 중국 등 해외 진출이후 현지의 호평으로 성장세를 이어가고 있으며, 특히 창작 뮤지컬 ‘쌍화별곡’은 지난 2012년 진출 성공이후 2013년에도 중국 공연 예정
- 최근에는 뮤지컬 뿐 아니라 국악과 대중음악을 결합한 형태의 공연(K-뮤직)이 중국 등 해외진출을 시도하고 있으며 실제로 청주시립국악단은 지난 11월 7일 중국 베이징에서 ‘한국의 재발견’ 프로그램의 하나로 공연
- 또한 해외진출 형태에 있어 국가간 공동연출을 통해 미국 등 공연 선진국들로의 진출 시도가 나타나고 있으며 실제로 극단 뉴컴퍼니의 이상원 감독은 중국 장쑤성 연극단의 양년 단장과 미국 공연을 위한 공동연출 진행
- 궁극적으로 뮤지컬 등 공연산업에서는 스토리, 연출력이 무엇보다 중요하기에 경쟁력을 보유한 공연작품 및 연출자들의 해외진출 기회 확대 예상

● K-POP의 위상제고에 따른 국내 작곡들의 해외진출

- K-POP은 남녀 아이돌 그룹 편중이라는 일부 논란에도 불구하고 아시아권을 중심으로 인지도 확대 및 음원, 공연 등 수익성 확보
- 이러한 인지도를 바탕으로 국내 유명 음악기획사를 중심으로 미국 등 미주 지역 진출을 시도했으며, 실제로 2012년 가수 싸이의 ‘강남스타일’은 전세계적으로 주목

- 결과적으로 K-POP은 기존 아시아권을 넘어 미국, 유럽 등 인지도 확대 지역다변화가 나타나면서 경쟁력이 확대되고 있으며 최근에는 아이돌 중심의 뮤지션 뿐 아니라 작곡가들도 주목
- 최근 음악업계에 따르면 한국 작곡가 최진석, 임광욱 등 2명이 2013년 해외 다국적 작곡팀인 '디자인 뮤직'과 전속계약을 맺고 활동을 시작
- 결국 K-POP 위상제고는 음악산업의 뮤지션들 뿐 아니라, 한국 작곡가들의 작곡 등 제작분야의 대내외 경쟁력을 인정을 받았다는 것을 반증
- 향후 K-POP의 지속적인 해외 진출은 기존 아이돌 그룹 등 뮤지션들 뿐 아니라 역량을 보유한 작곡가들의 해외 진출기회 확대가 예상되면서 국내 대중음악산업 성장의 선순환 구조 정착 가능

● 아이돌 그룹 음악의 국내 대중음악시장 편중 지속

- 국내 대중음악시장에서 아이돌 그룹의 음악은 2000년 중반이후 영향력이 확대되고 최근에도 심화되는 양상
- 실제로 대중음악사운드연구소의 'K-POP 특정 장르(아이돌) 편중 현황과 대책'에 따르면 국내 공인 음악차트인 가온차트 2012년 결산에서 아이돌 음악이 약 82%를 차지
- 미국 등 해외 대중음악에서는 아이돌 그룹의 영향력이 없는 것은 아니나 시장의 비중 측면에서는 한국에 비해 현저히 낮은 수준
- 실제로 2012년 미국 빌보드 차트의 결산을 장르별로 분석하면 팝 31%, 록 26%, 힙합 13%, 컨트리 13% 등 비교적 균형적이고 다양한 장르로 구성
- 이러한 한국과 미국의 대중음악 차트 비교 분석에서 보듯이 한국의 아이돌 음악의 편중 심화는 국내 대중음악의 경쟁력 제고라는 측면에서 중장기적 측면에서 걸림돌로 작용할 수 있는 상황
- 이에 K-POP의 글로벌화 및 해외진출 확대를 통한 국내 대중음악의 지속가능성장을 위해서는 아이돌 음악의 '획일성'을 극복하고 '다양성' 추구를 통한 역량 확보 시급

□ 해외동향

● 가수 싸이 및 ‘강남스타일’의 미국내 인지도 1위에도 불구하고 K-POP의 미국내 전반적인 포지셔닝 개선 필요

- K-POP은 지속적인 음악적 역량개선 등으로 일본, 중국 등 아시아권을 중심으로 경쟁력 확보
- 이에 비해 미국 등 북미 지역은 세계 최대 음악시장임에도 불구하고 K-POP의 인지도가 확보가 용이하지 않은 가운데, 2012년의 가수 싸이의 ‘강남스타일’은 미국 등지에서 높은 관심
- 실제로 한국콘텐츠진흥원 로스앤젤레스 사무소는 최근 ‘2013 빌보드 콘퍼런스’에 참가한 미국 대중음악 산업 종사자 60명을 대상으로 설문조사한 결과 ‘한국 음악 하면 떠오르는 것’으로 싸이와 ‘강남 스타일’이 22%로 1위
- 이밖에 현재 알고 있는 한국 가수와 노래를 묻는 항목에서는 38%가 싸이와 ‘강남 스타일’이라고 했으며 소녀시대(10%), 빅뱅(7%), 2NE1(5%) 순
- 본 조사에서 보다 주목해야 할 부분은 미국대중음악 전문가들의 K-POP에 대한 장점 및 단점부분으로, 장점은 새롭고 강한 비트, 활력, 경쾌함, 재미, 쉽고 기억하기 쉬운 멜로디, 헌신적이고 광범위한 팬, 탁월한 신인 가수 발굴과 육성 시스템, 고품질 뮤직비디오 등
- 단점은 언어 장벽과 다양성 부족, 낮은 음악적 완성도, 비슷하거나 반복되는 등 새롭지 않은 느낌, 미국 음악 시장에서 낮은 인지도 등

● 유튜브 음악 콘텐츠 유료화 시도에 따른 논란 확대

- 세계 최대 인터넷 기업중의 하나인 구글은 소비자들의 만족도를 극대화하는 서비스제공을 통해 입지 확보
- 특히, 구글은 소비자들의 관심도를 제고하기 위해 대부분의 인터넷 서비스의 경우 무료로 제공하면서 시장 장악력 확대

- 최근 구글은 자사 동영상 서비스 사이트인 유튜브를 오는 2013년 말부터 유료 음악서비스로 제공하기로 결정
- 이러한 구글의 유튜브 유료화 조치는 과거 무료서비스를 통해 이용자 확보 후 시장규모가 증대 및 확대되고 또한 시장내 영향력 확대를 기반으로 수익 극대화에 나서고 있다고 일각에서 문제 제기
- 실제로 미국 음악업계는 유튜브의 네트워크와 광고매출을 고려할 경우 유료화 전환에 따른 시장의 파급효과가 적지 않을 것으로 예상
- 특히 유럽지역의 최대 음악 스트리밍 서비스 스포티파이의 유료 회원은 600만 명인데 반해 유튜브의 이용자수는 10억 명에 이르러 실질적으로 유튜브의 유료화는 유튜브 실적 증대에 기여할 전망
- 현재 유튜브 등 구글의 매출액은 대부분 광고에서 발생하고 있는 가운데, 안정적인 매출액 확보라는 측면에서 구글의 행보는 기업수익성 확보 측면에서는 합리적 결정이라고 볼 수 있으나, 음악소비자 등 수요자 측면에서는 비용 추가 등 악재
- 향후 구글이 국내 음악 스트리밍 서비스 진출의 가능성을 배제할 수 없는 상황에서 국내 음원 서비스 시장에서의 사업자간 추후 행보에 주목할 필요

● 구글의 국내 음원서비스 시장진입으로 국내외 사업자간 경쟁 확대

- 국내 음원서비스는 SKT, KT 등 통신사들과 네이버 등 국내 유명 포털업체 등 다양한 사업자들의 시장참여가 이어지는 상황
- 이러한 국내 음원서비스 사업자 등 시장참여자들간의 시장 경쟁이 확대되는 가운데 최근 세계 최대 인터넷 서비스 업체인 구글이 국내 음원서비스 시장 합류
- 실제로 구글은 최근 음반제작자신탁단체인 한국음악산업협회, 음악실연자협회와 계약을 체결했으며 작사·작곡가 단체인 한국음악저작권협회(음저협)와 계약을 추진 중

- 구글은 이미 미국에서 지난 5월부터 월 9.99달러에 무제한으로 음악을 청취할 수 있는 스트리밍 서비스를 제공하고 있어 국내 음원서비스 시장 진출은 당연한 수순이라는 것이 업계의 견해
- 다만, 점차적으로 경쟁이 치열한 국내 음원서비스 시장에서 구글의 합류가 기존의 국내 음원서비스 사업자들에게는 실적상승에 다소 부정적
- 음원수요자 측면에서는 스마트폰 OS중 안드로이드 사용자가 절대적인 국내 스마트 이용자 상황을 고려할 때 구글의 시장진입은 모바일 음원서비스 시장에서 적지 않은 파급효과가 나타날 전망
- 결국 국내 음원서비스 시장에 있어 현재의 국내 음원서비스 사업자들의 경쟁구도가 국내-해외 사업자들과의 다자간 경쟁구도 변화 예상

4 방송산업(방송영상독립제작사) 주요 이슈

□ 국내동향

◆ 기획 및 제작

● 다양한 방송플랫폼별 프로그램 제작 및 협력 확대

- 방송 프로그램은 기존 지상파방송 및 케이블방송과 함께 최근 들어 종합편성채널, 통신사 등의 시장참여 확대로 플랫폼의 다양성 증대
- 현시점에서의 방송제작시장은 지상파 방송의 우세가 지속되는 가운데 케이블방송, 종합편성채널 등이 각축을 벌이는 상황이며 인터넷 등을 활용한 IPTV 등 신규 사업모델 출현에 따른 통신사들이 신규로 참여한 상황
- 과거의 각 플랫폼별로 독자적인 제작방식 및 전송을 통한 수익창출은 인터넷 및 모바일 등이 적용된 산업패러다임 도래에 따라 변화가 불가피
- 이에 지상파, 케이블방송, 통신사 등 각 플랫폼 사업자들은 플랫폼별 협력의

필요성이 대두되면서 다양한 구도를 형성

- 실제로 최근 디지털위성방송 KT스카이라이프는 리빙TV, 푸드TV, CNTV, QTV 4개 방송채널사업자(PP)와 함께 '스타! 우리동네 장보고'를 30분 12부작으로 공동프로그램 제작·방영 예정
- 이는 중소PP측면에서는 공동제작을 통해 제작비 경감 등 안정적인 제작환경 조성의 달성이 가능하고 대형사업자에게는 공동저작권 소유의 기회를 획득하는 등 상호 Win-win 관계설정 가능
- 또한 지난 11월 5일에는 MBC플러스미디어와 SK플래닛과 '드라마 공동 제작 업무'에 관한 양해 각서 체결
- 즉, MBC플러스미디어의 콘텐츠 제작능력과 SK플래닛의 콘텐츠 유통능력 등 각 회사가 보유하고 있는 장점을 합쳐 국내의 시청자들에게 양질의 드라마 콘텐츠를 제공하면서 상호간의 이익을 극대화 달성 가능
- 상기의 사례를 고려할 때 향후 플랫폼별 사업자간 상호 이익이 부합하는 협력은 지속될 전망

● 국내 시청률로 검증된 한국형 예능프로그램 포맷의 중국 진출 확대

- 90년대 중후반 '사랑이 뭐길래' 등 국내 인기드라마의 중국 방영이후 생성된 '한류'는 현재까지 지속되고 있는 상황
- 장르에 있어서도 초창기 드라마를 시작으로 아이돌 음악을 거쳐 최근 들어 예능 프로그램으로 확대되는 양상
- 특히 예능 프로그램은 완성된 프로그램의 형태와 함께 방송 포맷형태의 진출로 새로운 '한류'를 조성
- 지난 2003년 KBS '도전 골든벨'의 경우 중국에 처음으로 포맷을 판매했으며 2011년에 MBC의 '나는 가수다 시즌1'부터 본격적인 국내 예능 프로그램의 수출 확대
- '나는 가수다'의 포맷으로 2011년 중국 후난위성TV에서 제작한 중국판 '나는

- 가수다'는 2.38%의 자체 최고시청률을 기록하면서 시즌2 제작 확정
- 또한 최근에는 중국후난위성TV에서 MBC 인기 예능프로그램인 '아빠 어디가?' 포맷을 적용한 중국판 프로그램 방영으로 동시간대 중국 시청률 1위 기록
 - 최근에는 국내 지상파 예능프로그램 포맷 뿐 아니라, 종합편성채널에서 제작되고 높은 시청률을 기록한 예능프로그램 포맷 수출로 중국 현지에서 적용 및 제작
 - 실제로 JTBC의 '히든싱어'는 중국에 포맷으로 수출되어 오는 13년 하반기중 중국판 '히든싱어' 제작 및 방영 예정
 - 이러한 포맷수출의 성과는 1) 한국 및 중국간의 문화 등 공통적인 정서 보유
2) 한국 포맷의 중국현지화 등이 주요 성공요인
- 3D 및 UHD 등 고품질 방송 시작으로 관련 콘텐츠 제작 및 하드웨어 수요확대
- 방송기술은 기존 2D를 넘어 3D 및 초고화질(UHD·Ultra High Definition) 방송기술을 기반으로 시장 확대를 모색
 - UHD 방송 상용화 경쟁에서 가장 앞서는 행보를 보이는 분야는 케이블 TV이며 지난 7월 17일 시범방송 실시와 함께 오는 2014년 하반기 상용화를 목표로 추진
 - 케이블 TV 방송이 UHD 상용화에 박차를 가하는 것은 케이블 TV가 UHD 방송에 가장 적합할 뿐 아니라 시장 선점을 통한 방송시장 경쟁력 확보를 목표로 하기 때문
 - 위성방송인 KT스카이라이프는 지난 8월 16일 UHD 방송에 대한 계획을 발표했다는데 오는 2014년 2분기에 전국단위 시험방송을 시작으로 오는 2015년에 본방송 예정
 - 지상파방송은 상대적으로 케이블TV 및 위성방송에 비해 지상파TV가 UHD 방송의 확대된 전송용량을 소화할 추가 주파수와 채널의 확보가 필요하고 이에 맞춰 송신소와 중계소의 설비도 변경해야 되기 때문에 다소 늦은 상황

- 이에 SBS 등 일부 지상파TV 방송은 3D 방송과 광고를 정규 프로그램으로 편성해 방송 개시했으며 이는 세계 최초로 3D로 제작 및 방송한 사례
- 향후 UHD TV 프로그램의 제작 및 수요 활성화를 위해서는 하드웨어 가격 인하가 급선무인 가운데, 중국 업체들의 UHD TV 관련 하드웨어 시장진입으로 오는 2014년에는 당초 예상보다 10배 높은 수요 확대 전망
- 또한 음악, 영화 등 콘텐츠 제작 분야에서도 UHD 및 3D 시대에 적극적으로 대응하는 상황

● 유통(배급)

● 통신사들간의 모바일TV 경쟁 확대

- 최근 방송콘텐츠의 소비 패턴은 이전 지상파 및 케이블방송 중심에서 유무선 인터넷을 이용한 다양한 변화 발생
- 즉, SKT, KT, LGU+ 등 통신사들은 이러한 방송콘텐츠 소비패턴에 부응하고 서비스 제공을 위해 시장 참여
- 이들 통신사들의 대표적인 방송콘텐츠 서비스사업은 ‘N스크린’이며, 기존 주문형비디오(VOD)와 실시간 방송 등을 TV뿐 아니라 다양한 모바일 기기에 이용할 수 있는 서비스
- 특히 스마트기기의 보급 확대와 LTE 등 통신전송속도의 향상으로 실시간 고품질 영상서비스가 가능해져 전반적으로 모바일TV 수요 확대 전망
- 무엇보다 모바일TV 성공여부는 가입자 확보가 중요한 가운데, 한정된 국내 가입자 선점을 위해 지상파 실시간 방송권 획득 경쟁이 나타나고 있는 상황
- 다만, 현재 모바일TV 시장을 주도하는 사업자는 CJ헬로비전이며 통신사들의 경우 업체별로 차이가 있지만 후발주자로서 기존 선두업체와 함께 통신사들간의 모바일TV 경쟁 격화 예상

● 국내 제작 드라마 등 영상콘텐츠의 해외수출 확대 및 아시아시장 공략 강화

- 국내 제작 드라마는 지난 90년대부터 완성도 높은 스토리를 바탕으로 대내외 역량 확보
 - 이러한 역량을 바탕으로 90년대 후반 중국 등 아시아지역을 중심으로 드라마 수출이 이루어지고 이에 따른 한국 드라마 콘텐츠의 인지도 제고
 - 한국 드라마 콘텐츠의 수요는 중국, 대만 등 아시아권 뿐 아니라 미국, 유럽 등 지역 다변화가 나타나는 상황
 - 콘텐츠 수출의 경우 과거에는 지상파 중심으로 국내 드라마 등 영상콘텐츠의 수출이 이뤄졌으나, 최근에는 제작사 등이 직접 수출하는 등 형태의 다변화 발생
 - 실제로 독립제작사인 팬엔터테인먼트는 최근 전 세계적인 한류 인지도 상승에 따라 드라마 수출 금액이 지난해 전체 총규모인 24억을 초과하는 30억 원을 달성했다고 발표
 - CJ E&M 해외수출은 2013년 3분기말 기준으로 약 133억 원을 기록했으며 연말에는 약 156억 원에 이를 전망
 - 이밖에 지상파 방송사인 iMBC는 중국 최대 검색 포털사이트 바이두 자회사인 아이치(iQIYI)와 MBC 프로그램 2년간 독점 공급 수출계약 체결
 - 향후 국내 드라마의 지속적인 해외수출을 위해서는 기존 아시아권과 함께 다양한 네트워크를 활용한 수출지역 및 권역 다변화가 중요
- 2012년 종합편성채널사업자들의 매출증대에도 불구하고 전년 대비 적자 폭 확대
- 종합편성채널은 여러 논란에도 불구하고 ‘미디어 경쟁력 확보’의 전제하에 국내 주요 신문사와 대기업 지분참여에 있어 30%까지 보유를 허용하는 등 전임 이명박 정부의 핵심 사업 중 하나
 - 다만, 종합편성채널의 경우 24시간 방송과 중간광고를 허용했음에도 당초 목표와는 달리 기존 지상파 방송과의 차별성이 낮아 전반적인 고전을 면치 못하고 있는 상황

- 올해로 3년차에 접어드는 종합편성채널은 매출액 등 양적 성장 부문의 경우 광고매출 확대 등으로 일정부분 성과를 보는 상황이나, 영업이익 등 질적 성장은 비교적 부진
- 실제로 지난 10월 15일 국회 미래창조과학방송통신위원회 무소속 강동원 의원이 방송통신심의위원회가 제출한 '방송사업자 재산상황 공표집'을 분석한 결과에 따르면 지난 2012년 중앙일보, 조선일보, 동아일보, 매일경제TV 등 종편 4사의 영업손실은 3,097억 원 수준
- 종합편성채널 4사 중 가장 높은 적자를 보이고 있는 방송사는 JTBC로 적자 규모가 약 1,397억 원에 이르고 있으며 다음으로 동아일보 채널A로 약 738억 원 수준
- 종합편성채널의 부진의 이유로 1) 지상파 방송과는 달리 케이블TV와 위성방송 등을 통해서만 송출되는 근본적인 문제 2) 지상파와 차별화된 콘텐츠 부족 등을 일각에서 제기
- 향후 방송통신융합에 따른 다양한 시장수요가 있음과 동시에 다양한 사업자들의 방송시장 진입 증대가 예상됨에 따라 종합편성채널 자체 경쟁력을 기반으로 한 수익창출이 관건

□ 해외동향

- 중국은 방송콘텐츠 경쟁력 강화를 위한 해외 오락 프로그램의 방송제한
 - 중국은 CCTV 등 중앙정부에서 운영하는 방송사 뿐 아니라 31개 성급 및 직할시 산하에 위성방송 및 케이블TV를 운영하는 등 많은 방송 매체를 보유
 - 중국내 다수 매체들은 자체적인 콘텐츠 제작은 물론 양질의 해외 콘텐츠 방영을 통해 높은 시청률 확보에 주력
 - 이러한 측면에서 후난위성TV 등 일부 성급 위성TV 방송들은 한국 드라마, 음악 콘텐츠 등을 방영해 안정적인 시청률 확보

- 최근에는 드라마 뿐 아니라 국내 오락 및 예능 프로그램이 수출되어 방영되는 등 다양성 확대
 - 다만, 최근 중국 남방도시보(南方都市报)에 따르면 국가신문출판광전총국이 지난 10월 12일 각 지역 위성방송들에게 ‘2014년 종합채널 프로그램 편성 및 준비에 관한 통지’를 전달
 - 통지의 주요 골자는 각 지역 위성방송국은 오는 2014년부터 보도문화 생활 서비스 등에 대한 프로그램을 전체 방송의 30% 이상 차지하도록 편성할 것을 명시
 - 또한 해외 오락프로그램 방송을 위해서는 중국 당국에 2개월 전에 사전 보고해야하고 가수선발 등 오디션 프로그램을 황금시간대(오후 7시30분~오후 9시30분) 방영할 경우도 광전총국의 사전 허가 필요
 - 향후 중국 광전총국의 조치는 국내 방송콘텐츠의 중국 방송시장 진출에 부정적 영향이 예상되며 특히, 한중FTA 협상에 있어 중국 서비스산업의 실질적인 개방 폭 확대를 위한 소위 ‘보이지 않은 무역장벽’ 해결방안 구축 필요
- 넷플릭스는 2014년 UHD 시험방송을 개시로 미국 방송시장 변화 견인
- 넷플릭스는 인터넷을 기반으로 방송프로그램, 영화, 교육 등의 동영상을 전달하는(스트리밍) OTT(Over The Top) 서비스 업체로 콘텐츠 소비패러다임 변화에 따라 미국내 가장 많은(약 3,000만 명) 가입자 수 보유
 - 특히 넷플릭스는 실시간 방송중계 없이 주문형비디오(VOD) 서비스와 함께 기존 케이블TV 대비 저렴한 월정액제를 통한 무제한 이용 서비스 제공
 - 최근 BBC 등 외신에 따르면 넷플릭스는 자사 콘텐츠의 UHD 화질 제공을 위한 최종 테스트 중이라 보도
 - 실제로 넷플릭스 최고경영자인 리드 헤이스팅스는 최근 실적발표회에서 오는 2014년이 넷플릭스 UHD 영상 최대 공급사로 자리매김을 희망
 - 다만, UHD 영상은 관련 콘텐츠의 다양성 확보가 우선이지만, 이와는 별도

로 TV 등 하드웨어와 인터넷 속도 등 제반 인프라가 선제적으로 갖춰져야 하는 난점이 상존

- 현재 북미지역 전체 다운스트림 트래픽의 절반이상을 넷플릭스와 유튜브가 차지하고 있는 가운데, 넷플릭스의 점유율은 지난 11월 11일 기준 약 31.62% 수준으로 기록되었으며 향후 넷플릭스는 이러한 압도적인 점유율 유지를 위한 UHD 영상서비스 제공 선도 전망
- 인기 미국드라마들을 중심으로 적극적인 마케팅을 통한 해외시장 개척 확대
 - 국내 방송시장에서 드라마는 다양한 연령층이 선호하는 콘텐츠로서 지상파, 케이블 방송사 등 직접 및 외주제작을 통한 시청자 확보에 전력
 - 2000년대 들어 국내 제작드라마 뿐 아니라 해외 콘텐츠 마니아들을 중심으로 미국, 일본 등 해외 제작 드라마에 대한 수요 점차 확대
 - 최근 들어 이러한 수요는 점차적으로 증대되는 가운데, 미국 등 국내외로 인기 있는 드라마를 중심으로 국내 시청자 확보를 위한 마케팅 실시
 - 이는 미국 방송사들의 한국을 포함한 다양한 네트워크 활용을 극대화함과 동시에 스마트기기 이용 증대 등 콘텐츠 소비를 위한 접점들이 다양해져 국내외 진출이 과거보다 용이
 - 실제로 지난 10월 14일 미국 케이블채널인 폭스TV는 자사의 인기 드라마인 '워킹데드 시즌4'를 방송했으며 전세계 125개국 91채널의 자체적인 네트워크를 활용해 미국과 동일한 시기에 방송해 해외시장 공략 박차
 - 또한 미국 전문채널인 AXN은 2013년 4월 방영한 '한니발'의 경우도 미국과 일주일 간격으로 국내에 방송되었으며 지난 1월에 방송된 '엔드 오브 더 월드'도 전세계 동시 방영
 - 향후 미국 드라마 등 해외제작 드라마의 수요와 함께 다양한 계층의 시청이 증가될 것으로 예상되는 가운데, 미국 등 해외 채널들의 국내 방송 콘텐츠 수요자들의 충성도를 제고하기 위한 동시 방송은 증대될 전망이며 국내 제작 드라마와의 시청률 경쟁 확대 예상

5 영화산업 주요 이슈

영화산업

□ 국내동향

● 기획 및 제작

- 한국 영화 흥행 확대에 따른 2013년 3분기 실적 호조
 - 2013년 1분기부터 영화산업은 한국영화의 흥행 호조로 관객수 증가에 따라 전반적인 실적 상승세 지속
 - 2013년 3분기 한국영화 관객 수는 4,325만 명이며 매출액은 3,085억 원으로 분기별 기준 역대 최고치 기록
 - 외국영화 관객수는 2,392만 명 수준으로 한국영화 관객수 대비 55% 수준으로 상대적으로 저조한 수치
 - 2013년 3분기 전체 영화관객수는 6,718만 명으로 전년동기대비 12.3% 증가했으며 매출액은 4,788억 원으로 전년동기대비 9.2% 증가
 - 전체적인 관객수 증가세는 지난 1분기 이후 전반적인 한국영화의 강세가 이어지고 있는 가운데, 2분기의 해외 블록버스터의 상대적 약진이 있었으나 3분기 들어 한국영화 강세 회복
 - 이에 따라 2013년 3분기 한국영화 점유율은 64.5%로 2013년 상반기 한국영화 점유율은 56.6% 대비 상승했으며 2013년 2분기 한국영화점유율 39.7%에 비해 큰 폭 상승
 - 이는 무엇보다 완성도 높은 한국영화의 극장가의 흥행을 주도하고 있었으며 특히, '더 테러라이브', '숨바꼭질' 등이 대표적
 - 또한 '설국열차' 등 국내 유명감독 연출의 한국형 블록버스터의 흥행이 더해지면서 전반적인 한국영화의 강세 지속

- 2013년 4분기에도 다양한 장르의 한국영화 개봉이 예정되고 있는 만큼 관객들의 호응도가 유지될 경우 한국영화 강세는 지속될 것으로 예상되며 향후 한국영화 신규 기획 및 제작에 긍정적 영향 전망
- 제작의 완성도를 제고한 중·저예산 영화의 지속적인 흥행성공은 향후 한국영화 경쟁력의 첩경으로 대두
 - 2013년 들어 한국영화의 강세는 스토리의 완성도를 담보하면서 기획된 중·저예산 한국영화 흥행이 주요 요인
 - 실제로 2013년 3분기까지 한국영화 상위 10위 중 ‘7번방의 선물’, ‘관상’, ‘은밀하게 위대하게’, ‘숨바꼭질’ 등 비교적 적은 예산으로 제작된 한국영화의 강세 지속
 - 물론 ‘설국열차’ 등 한국형 블록버스터의 선전도 있었지만, 당초 기대를 모았던 ‘미스터 고’ 등은 흥행성공에는 다소 미흡
 - 수익성 측면에서도 한국형 블록버스터는 높은 제작비와 함께 홍보 및 마케팅비용으로 손익분기점 도달이 국내 흥행과 해외 수출 등을 고려해야 하는데 반해 중·저예산 영화는 국내 흥행만으로 손익분기점 도달 가능
 - 물론 중장기적이며 거시적인 측면에서 한국영화 경쟁력 제고를 위해서는 블록버스터의 제작을 통한 국내 영화시장 및 해외시장 개척이 중요하지만 또 한편으로 중·저예산 영화의 제작은 한국 영화의 다양성과 함께 안정적 제작 시스템에 있어 필요
 - 실제로 최근 들어 한국 관객들은 국내외 스펙타클한 블록버스터의 수요와 함께 치밀한 스토리에 기반한 감성적이고 완성도 높은 작품의 소비욕구가 지속되기에 향후 중·저예산 영화의 기획 및 제작은 증대될 전망
- 2013년 3분기 들어 다양한 장르의 한국영화의 수출 성과 도출
 - 한국영화는 2000년 중후반 이후 제작편의 양적인 증대와 함께 아시아지역을 중심으로 해외수출 시도 및 성과 발생

- 다만, 음악, 드라마 등의 ‘한류’와 함께 중국 등 아시아권지역에서 한국영화의 개봉이 되면서 인지도 확대가 나타났으나 다른 분야 대비 다소 저조한 상황
- 그럼에도 불구하고 국내 흥행감독들의 해외연출, 국내 흥행작품의 판권 수출 등 해외진출은 지속 시도 및 성과 획득
- 최근 한국 영화의 부산국제영화제 아시아필름마켓 등을 통해 다양한 장르의 한국영화가 수출 성과를 도출했으며 기존 아시아권을 넘어 수출 대상국가의 다양성 확대
- 우선 김기덕 감독의 ‘피비우스’는 ‘피에타’를 성공적으로 일본에 배급한 킹레코즈, 베네룩스의 콘택트 필름, 포르투갈의 필름4유 등에 판매되었으며 전세계 30여개국 수출
- 박훈정 감독의 ‘신세계’는 기 판매된 프랑스, 독일, 일본, 미국에 이어 홍콩, 호주, 뉴질랜드, 태국 등지에 추가 판매
- 정근섭 감독의 ‘몽타주’는 일본, 대만, 말레이시아, 브루나이 등 판매
- 최근 개봉예정작들의 해외 수출성과도 나타나고 있는 가운데, 홍지영 감독의 ‘결혼전야’와 박홍수 감독의 ‘동창생’ 등이 미국과 유럽 등 사전판매를 통해 해외 진출했으며 배우 박중훈이 영화감독으로 데뷔한 ‘톱스타’는 일본 개봉예정이며 대만, 말레이시아 등 동남아권 국가들과 수출 협의 중

● 유통(배급)

- 부산국제영화제 ‘아시아필름마켓’ 역대 최대 실적과 함께 영화영상 토털 마켓 가능성 증대
 - 부산국제영화제와 함께 실질적으로 한국 영화의 해외진출의 중요 창구로서 ‘아시아필름마켓’은 지속적인 자리매김 확보
 - 부산국제영화제 조직위원회는 지난 2011년부터 ‘아시아필름마켓’, ‘APM’,

'BIFCOM' 등을 한곳에서 진행해 토틸 영화영상 마켓으로 개최

- 행사진행결과 2014년은 전세계적인 경기하락 우려에도 참가자 증가 등으로 양적인 성장이 지속되었으며 홍보부스(Booth) 역시 198개 업체로 전년대비 10% 증가
 - 특히 '설국열차' 배급사인 Le Pacte 등 유럽 배급사들의 참여가 증가해 최근의 한국영화 등 아시아영화에 높은 관심을 보임을 입증
 - 다만, 부산국제영화제의 규모에 비해 '아시아필름마켓'의 규모는 다소 작았다는 평가가 있는 가운데, 한국영화 등 아시아영화의 활발한 홍보 및 거래 확대를 위한 행사규모 증대 필요
 - 이를 위한 해외 유력 영화 마케터들의 초청확대를 통해 한국 등 아시아영화의 실질적인 구매 및 배급 확대를 위해 집행예산 증대 필요
- 중국영화시장에서 공동제작 및 극장시장 진출로 성과 획득
- 중국영화시장은 지속적인 경제성장과 더불어 영화소비적인 측면에서 중국 영화 뿐 아니라 해외영화 수요 잠재력 증대
 - 다만, 중국정부는 체제의 안정 및 자국산업 보호 등으로 해외 영화의 자국 영화시장 진입에 적지 않은 장벽 구축
 - 한국 영화입장에서는 시장잠재력의 기회요인을 극대화하기 위해 공동제작 및 중국내 법제도내 직접진출이 중요
 - 이미 한국영화계는 중국 현지 영화기획 및 제작사들과의 협력을 통해 성과를 나타내고 있는 상황
 - 실제로 최근에는 JYP엔터테인먼트 자회사인 JYP픽처스가 중국 국영 공연 제작사인 중국 동방연예그룹과 영화 공동제작 예정
 - 이번 협력은 중국측이 영화제작비 전액을 투자하고 한국측에서는 영화 및 드라마 제작 노하우 등을 제공하는 등 상호 윈-윈 전략 추진
 - 또한 CJ CGV는 지속적인 중국내 영화극장 사업 확대를 통해 중국내 톱3

진입 등으로 중국 영화시장에 안정적 지위 확보 예상

● 가족을 중심으로 한 키즈(Kids) 전용관 확대 및 중장년층 추억을 매개로한 재개봉 영화 증대

- 과거 영화시장의 주류는 20~30대 젊은 계층과 여성층이었으며 최근에도 이러한 큰 조류는 이어지는 상황
- 이런 상황에서 최근 변화의 기류가 나타나는데, 즉 전반적인 소비위축 우려가 있는 상황에서 키즈 등 어린이 시장을 겨냥한 가족을 중심으로 한 전용관 증대
- CJ CGV는 프리미어스 노원점을 키즈 맞춤 컬처플렉스로 변경 및 재개관해 가족단위 관객들 방문 확대
- 메가박스는 2013년 초에 수원영통에 어린이를 위한 ‘메가키즈박스’를 개장해 어린이 눈높이에 부응하는 영화관, 도서관, 카페를 모아 복합문화공간 형태로 확대해 방문객 높은 호응 유도
- 이러한 추세는 자녀들에 대한 높은 교육열과 문화욕구가 높은 서울 등 수도권 지역에 수요 증대 예상
- 또한 필름의 디지털로 변환하는 디지털마스터링 기술 발전에 따라 개봉된 지 수십년된 영화들의 재개봉이 이어지면서 40~50대 중장년층들의 추억을 자극 및 부가판권을 통한 수입사들의 수익증대
- 실제로 ‘시네마천국(1988)’, 소피마르소 주연의 ‘라붐(1980)’, 한국영화로는 한석규, 심은하 주연의 ‘8월의 크리스마스(1998)’ 재개봉 예정
- 일부 창작 한국영화의 개봉기회 박탈이라는 논란에도 불구하고, 완성도 높은 재개봉영화는 중장년층의 추억과 젊은 계층의 관람 증대 등이 기대되기에 당분간 지속 개봉 예상

□ 해외동향

- ‘할리우드’로 대변되는 중국 영화시장의 지속성장과 이에 따른 세계 2위 영화 시장 규모 위치
 - 중국의 경제성장이 지속되는 가운데 영화 등 콘텐츠산업 등 서비스산업의 증가세는 다른 분야에 비해 높은 수준
 - 중국의 영화시장은 체제유지의 필요성, 산업의 낙후성 등을 고려할 경우 대외 개방이 가장 늦은 폐쇄시장에 가까운 상황임에도 성장 지속
 - 최근 관영매체 차이나데일리는 지난 10월 24일 2013년 1분기~3분기까지 중국 영화시장 매출은 총 164억 2,000만 달러를 기록해 전년동기대비 35.0% 성장
 - 차이나데일리에 따르면 중국영화시장에서 중국영화의 매출은 약 94억 6,000만 달러를 기록해 전년동기대비 94.0% 큰 폭으로 증가
 - 이에 반해 해외 영화시장은 약 68억 6,000만 달러로 전년동기대비 5.2% 성장해 중국영화 성장 대비 다소 저조
 - 이는 중국의 영화시장의 대외개방에 대한 경직성 등을 고려할 때 중국영화 시장에서 해외영화의 시장진입 장벽이 낮아질 경우 역설적으로 기회요인으로 해석가능
 - 미국 경제전문지 포브스는 오는 2018년에 이르러 중국의 영화시장 규모가 미국의 규모를 초월할 것으로 예상되는 가운데, 잠재성 높은 중국영화시장 진입을 위한 공동제작, 극장시장 진출 등 선제적 투자 확대 필요
- 미국 IMAX사 중국 영화관 및 가정용 홈씨어터 시장 잠재성 확대에 따른 진입
 - 중국은 유럽재정위기 등 전반적인 경기하락 우려에도 비교적 안정적인 경제 성장을 이어가고 있으며 중장기적 측면에서 중산층 계층의 폭발적 증대 예상
 - 중국 영화시장 성장의 지속적인 견인을 위한 영화관 및 스크린수 증가는 중요 요인이며 미국 등 해외 영화관 사업자들도 중국 영화시장에서 극장 개설

을 위한 투자 확대

- 미국의 아이맥스사는 중국 영화시장의 잠재성 확대에 따라 중국내 아이맥스 영화관을 120개 늘릴 계획을 발표해 공격적 투자 선언
 - 2013년 6월말 현재 중국의 아이맥스 영화관수는 126개이며 미국은 142개에 비해 다소 적은 수준이나 향후 2020년에 이르러 미국 영화관수를 초월할 전망
 - 이는 포브스가 오는 2018년 중국영화시장이 세계 1위로 올라갈 것으로 예상하는 가운데 영화시장의 중심축이 미국 등 북미지역에서 중국으로 이동한다는 의미
 - 이와 더불어 영화콘텐츠 소비적인 측면에서 기존 영화관 뿐 아니라 고소득층을 겨냥한 홈씨어터시장은 중국내 영화시장 확대의 신규시장으로 자리매김 가능성 증대
 - 이는 무엇보다 현재 부유계층의 절대수와 함께 이들의 향후 증가 속도 측면을 고려할 때 부자들을 대상으로 하는 중국 홈씨어터시장은 시장 잠재력이 높은 상황이며 미국 해외 업체들의 선제적 투자 진행 중
 - 실제로 IMAX사는 최근 중국 광둥성 선전(深圳)시 소재 TCL사와 합작사를 설립해 중국 시장 공략 예정이며 켈폰드 IMAX 최고경영자는 중국 신흥부자들을 대상으로 최소 25만달의 홈씨어터 제품 출시 예정
- 한국 영화의 유럽 및 아시아지역 등 현지 박스오피스 선전
- 세계 영화시장 중 미국 헐리우드 영화는 막강한 자본력을 기반으로 장악력이 높은 가운데 유럽지역의 프랑스는 자국 영화 강세 및 완성도 높은 다른 국가 영화의 진입이 가능
 - 한국 영화는 ‘한류’를 바탕으로 아시아권에서의 인지도는 일정 부분 보유하고 있으나 유럽 등지는 다소 낮은 상황
 - 이런 상황에서 봉준호 감독의 ‘설국열차’는 프랑스내 한국영화 누적 관객기록을 보유하고 있는 ‘괴물’의 기록을 초과

- 최근 글로벌 박스오피스 집계 사이트 'RENTRAK'에 따르면 지난 10월 30일 프랑스에 개봉된 '설국열차'의 경우 개봉 첫 주 19만 2,132명이 관람했으며 이전 '괴물'의 15만 9,000명 누적 관객 기록 갱신
- 또한 프랑스내에서 헐리우드 대작인 '토르: 다크월드'의 상영관이 585개, 애니메이션 '터보'의 상영관이 834개관인 것과 대비 '설국열차'의 상영관은 300개임에도 지난 11월 3일 프랑스내 전체 박스 오피스 5위까지 상승
- 이와 더불어 아시아권 '한류' 강세가 이어지고 있는 베트남에서 한국영화의 선전이 이어지는 상황이며 실제로 영화 '더웹툰: 예고살인'은 개봉 한국영화 중 1위 기록
- 한국영화는 비단 내수 뿐 아니라 해외시장을 목표로 한 기획 및 제작이 이어지면서 다수 흥행작의 출현에 따라 아시아권 등 기존 '한류' 강세지역과 함께 유럽 등 신흥지역으로 확대 예상
- 이에 한국영화의 규모별, 장르별로 공공부문 지원영역 및 민간부문 제작 시스템 강화를 위한 차별적 방안 필요

6 지식정보/광고산업 주요 이슈

지식정보/광고산업

□ 국내동향

● 기획 및 제작

● 국내 포털 업체들의 모바일 등 서비스 다양화로 실적개선

- 유무선 인터넷 융합 등 스마트패러다임 변화 확대로 인터넷 포털업체들은 기존 유선 인터넷 기반 서비스를 한계를 극복하기 위한 모바일 및 해외 시장 개척

- 이에 국내 주요 포털업체들은 내수부문에서의 시장 장악력을 기반으로 신규 영역인 모바일 서비스와 해외진출을 통해 실적개선
 - NHN은 업계 선두업체로서 시장을 선도하면서 2013년 매출액 실적 호조를 달성했으며, 특히 NHN은 최근 각 사업별 핵심역량 집중을 위해 인터넷 사업부문과 게임부문의 인적분할 실시
 - 이중 인터넷사업을 담당하는 네이버는 꾸준한 실적 상승이 이어지고 있으며 이는 모바일 사업인 '라인'을 통한 해외 실적 호조에 기인
 - 실제로 네이버의 라인은 하루 평균 약 70만명의 새로운 가입자를 확보하고 있으며 게임을 중심으로 스탬프 등 디지털 콘텐츠 판매를 통해 2013년 3분기에 '라인' 매출액이 1,600억 원 초과 예상
 - 이러한 인터넷 선두업체와 함께 국내 인터넷 포털 2위 업체인 다음커뮤니케이션즈의 최근 행보도 주목 필요
 - 실제로 다음커뮤니케이션즈는 네이버 및 최근 부상하는 카카오에 비해 다소 늦은 모바일 패러다임 대응으로 업계내에서 다소 주춤한 상태
 - 최근 다음커뮤니케이션즈는 모바일 강화를 통한 도약을 위해 공격적인 투자를 추진 예정이며 이를 위해 경쟁력을 보유한 업체들의 적극적인 인수 합병으로 모바일 경쟁력 확보
 - 실제로 다음커뮤니케이션즈는 지난 2월 음성인식기술 전문업체인 다이알로이드 인수, 스마트폰 런처 개발사인 버즈피아 지분 투자
 - 향후 전세계적으로 모바일 메신저 등을 기반으로 한 가입자 확보 및 이를 통한 서비스 경쟁이 격화될 것이기에 중장기적 성장 모멘텀을 확보하기 위한 유망업체의 인수 합병 및 해외진출을 위한 선제투자는 각 업체별로 증가할 전망
- 인터넷 및 모바일 주요 업체들의 중소기업과의 상생을 위해 보다 적극적이고 다양한 시도를 추진

- 인터넷 및 모바일 등으로 대변되는 스마트환경의 급격한 변화는 관련 분야 선두 업체의 시장 장악력 확대와 함께 업체간 수직화 우려 확대
- 실제로 인터넷 분야에서는 네이버의 독주 속에 중소 인터넷 서비스 업체 및 콘텐츠 제작업체들의 경영난을 야기할 뿐 아니라 지속가능한 산업발전의 저해요소로 작용
- 모바일 분야에서도 모바일 메신저 국내 1위인 카카오톡은 급증한 회원을 기반으로 게임센터를 개설, 게임서비스 플랫폼으로 신규 수익모델 안착
- 그럼에도 불구하고 네이버는 시장지배력 확대에 따른 중소기업 일각에서 제기하는 공정경쟁의 문제와 함께 카카오는 자체 게임서비스 플랫폼 입점비 문제 발생
- 최근에는 선두업체들 뿐 아니라 업계 2위 및 3위 업체들도 중소기업들과 상생 방안을 실시하고 있으며 이는 건전한 산업생태계 구축이라는 측면에서 긍정적
- 이에 따라 NHN은 지난 8월 7일 그동안 직접 운영해오던 부동산 자체 매물 정보 서비스를 철수하고 부동산 정보 전문 회사들의 매물정보를 유통하는 플랫폼으로 개편한다고 발표
- 또한 지난 10월 13일 독일 ‘프랑크푸르트 북페어’에서 웹툰 전시관을 마련해 국내 웹툰 작가들의 해외 진출 지원 및 500억 원 규모의 ‘네이버 문화콘텐츠 기금’ 조성
- 다음 커뮤니케이션과 SK커뮤니케이션즈는 최근 자체 개발 시스템이나 노하우를 벤처 및 스타트업 기업에 무료제공
- 카카오는 그동안 중소 게임사들의 요청이 가장 많았던 무심사 입점 제도를 부분적으로 도입하는 한편 크로스 프로모션 제한 정책을 완화 예정
- 또한 ‘파트너사와 같이 만드는 모바일 생태계 구축안’을 통해 카카오 게임 개발에 필요한 일부 시스템의 서비스 및 네트워크 무상지원 강화
- 최근 정부차원의 ‘경제민주화’ 등 대기업 및 중소기업간의 상생이 화두이기

에 지속가능성장과 산업생태계조성을 위한 선두 업체들의 자발적인 선두업체들의 노력이 필요하고 이를 위한 민간 및 공공부문에서의 지속적인 모니터링 필요

● 에듀테인먼트의 상용 증대 및 이를 통한 해외진출 확대

- 에듀테인먼트는 교육콘텐츠 분야에 부상하고 있으며 최근에는 정보통신기술과 접목되어 시장잠재력이 높은 상황
- 에듀테인먼트의 시장잠재력에 따라 자본력과 기술력을 보유한 통신사들은 시장 내 비교적 후발주자임에도 역량 확대
- 이러한 상황에서 SK텔레콤은 스마트 교육로봇인 ‘누리 아띠’의 본격적인 판매를 통해 시장 창출 및 점유 확대
- ‘누리 아띠’는 4~7세 어린이들을 대상으로 로봇을 만지고 움직이며 놀이를 통해 두뇌개발과 신체발달 등 다중 지능을 향상시킬 수 있는 교육용 로봇으로 각종 센서를 활용해 영어학습, 동화놀이, 한자공부 등이 가능
- 무엇보다 에듀테인먼트는 ‘교육’이라는 전 세계적이면서 보편적으로 공감할 수 있는 요소가 있어 국내에서의 안정적인 수익모델을 기반으로 해외진출의 가능성이 높은 상황
- 이러한 흐름에 따라 일부 가시적인 성과가 나타나고 있으며 실제로 SK텔레콤의 ‘누리 아띠’는 프랑스에 수출했으며 현지 공교육 기관 및 유아교육기관을 대상으로 판매 진행예정
- KT는 국내 IT제조업체 아이리버와 함께 개발한 ‘키봇2’를 사우디아라비아에 진출해 현지 판매 개시
- 에듀테인먼트 분야는 국내 뿐 아니라 전 세계적으로 시장 성장의 여지가 많은 만큼 연령별, 시장별로 특화된 콘텐츠 개발이 핵심
- 최근 에듀테인먼트분야도 ICT의 발전에 따른 산업간 융합이 급속히 진전되기에 에듀테인먼트 콘텐츠와 국내 ICT 장점을 극대화한 성공사례 발굴과 확대가 필요

◆ 유통(배급)

- 모바일 메신저 국내외 공급자간 경쟁 확대
 - 모바일 메신저는 스마트폰 등 스마트기기 보급증대와 맞물려 무료이용이라는 사용자 만족도 극대화로 급성장한 분야
 - 국내에서 모바일 메신저의 절대 우위를 점하고 있는 사업자는 카카오의 '카카오톡'으로 국내 절대적인 가입자를 기반으로 수익 확보
 - 국내 유명 포털업체들은 이러한 스마트패러다임 대응이 다소 늦어 국내 모바일 메신저 시장에서 주춤하는 모습
 - 네이버의 '라인', 다음커뮤니케이션즈의 '마이피플' 등을 출시했으나 국내시장에의 반향은 낮은 상황
 - 그럼에도 불구하고 모바일 메신저에 대한 전 세계적인 성장성은 잠재되어 있기에 국내 업체들 뿐 아니라 미국, 중국 등 해외업체들도 관심확대
 - 중국의 텐센트는 이러한 모바일 메신저 분야에 가장 적극적인 행보를 보이는 상황이며 또한 자본력을 기반으로 해외투자 확대
 - 실제로 텐센트는 상대적으로 낮은 기술력을 보완하기 위해 카카오에 지분투자를 하면서 자체적인 모바일 메신저인 '위챗'을 개발해 폭발적인 회원확보
 - SNS의 강자인 페이스북은 최근 들어 메시징 서비스 강화에 박차를 가고 있는 상황이며 이는 모바일 메신저를 통한 가시적인 수익모델 개발이 증대하고 있다는 의미
 - 종합하면 국내, 미국, 중국 등 기존 및 신규 인터넷 사업자들의 모바일 메신저 시장 경쟁이 확대될 것으로 예상되는 가운데, 국내 업체들의 경우 보다 적극적인 해외 진출을 통한 시장 확보 역량 증대 필요
- 국내 이러닝 경쟁력을 기반으로 해외진출 확대
 - 스마트환경 도래에 따라 북미지역에서는 전자책 등 이러닝 사업을 추진중이며, 최근 애플은 미국제 유력 콘텐츠업체와 제휴해 LA지역 산하 초·중·고등

학교에 아이패드 단말기 공급

- 일부 국내 기업들은 자체적인 이러닝 역량을 바탕으로 증대되고 있는 내수 시장에 능동적으로 대처하고 있으며 이러한 성과를 바탕으로 해외진출 시도 및 성과 도출
 - 청담러닝은 삼성전자 브라질연구소와 제휴해 디지털 교재를 개발 오는 2014년 브라질 4개 시범학교 공급 예정이며 구체적으로 포르투갈어, 수학, 영어 등 4개 과목(한 과목은 아직 협의 중)에 대한 초등학교 교재를 디지털 교재로 공급
 - 디지털 대성은 대성마이맥과 티치미, 비상에듀 3개 사이트를 기반으로 2013년 3분기 전체매출액 중 이러닝 사업부가 56% 차지
 - 이화여대는 사우디아라비아 여자대학인 프린세스 노라 대학과의 교류 확대를 위해 이화여대 온라인 교육 및 이러닝 관련 노하우 전수
 - 기업들의 해외진출과 함께 정보 및 교육 소외지역에 대한 지원도 나타나고 있으며 실제로 교육부는 삼성전자와 함께 아프리카 지역의 교육정보화 역량 강화 및 글로벌 정보격차 해소를 위한 ‘솔라스쿨 활용 교육지원사업’ 시범 실시
 - 종합적으로 국내 기업 및 공공부문에서의 이러닝 노하우 등 대외 경쟁력 극대화를 위해 아시아, 아프리카 등 개발도상국가들에 대한 면밀한 시장접근 전략 구축 필요
- 모바일 스티커의 SNS(소셜네트워크서비스) 및 모바일 메신저 신규 수익모델 가능성 확대
- 페이스북으로 대변되는 SNS는 폭발적인 이용자 증가에도 불구하고 수익모델 측면에서는 광고 등 다소 제한적인 것이 현재 상황
 - 물론 모바일 광고시장의 점진적인 확대라는 수익구조의 큰 변화가 나타나고 있으나 SNS에서의 다양한 수익모델 구축은 필수
 - 최근 ‘카카오톡’, ‘라인’ 등 국내 모바일 메신저 사업자들은 게임 등 서비스

제공을 통해 수익을 확보하고 있으며 이밖에 스티커가 신규 수익모델로 부상 중

- 이러한 스티커의 부상으로 국내 ‘카카오톡’, ‘라인’ 뿐 아니라 해외 유력업체인 ‘위챗’ 및 ‘페이스북’에도 서비스 적용
- 스티커 부문에서 선도 및 적극적인 업체는 네이버 및 산하 계열사이며, 우선 네이버의 계열사인 캠프모바일은 폐쇄형 SNS인 ‘밴드’에 전세계 대상 스티커숍을 개장해 이용자들의 만족도 제고
- 또한 ‘라인’은 캐릭터를 비롯해 ‘곰돌이 푸’, ‘몬스터대학교’ 등 세계적으로 인지도가 높은 디즈니 캐릭터와 네이버 인기 웹툰 캐릭터 등을 활용한 스티커를 판매
- 이러한 행보는 비단 국내 대형 인터넷업체 뿐 아니라 중소형 업체들도 자체 제작 및 개발 역량을 바탕으로 시장진입 확대
- 스티커의 사례에서 보듯이 향후 산업생태계의 구축 및 안정화를 위해 중소 업체들이 다양한 역량을 발휘할 수 있는 사업 아이템의 개발이 필요하고 이를 위한 선제적 투자 확대 필요

□ 해외동향

● 중국내 주요 인터넷 업체들의 모바일 시장 경쟁 확대

- 중국의 인터넷산업은 경제성장과 함께 검색, 포털서비스, 무역서비스 등 다양한 영역에서 급성장세
- 중국 인터넷산업 성장세는 2000년대 중후반에 들어서 핸드폰의 이용확대와 함께 스마트기기 보급 증대로 기존 인터넷서비스 뿐 아니라 모바일 서비스 수요 증대
- 텐센트(Tencent)는 모바일 서비스의 중국내 선두주자로 국내 모바일 메신저인 ‘카카오톡’에 전략적 투자를 함과 동시에 ‘위챗’ 등 자체적인 모바일 서비스를 기반으로 시장 확대

- 이러한 모바일 서비스 시장잠재력이 증대되는 가운데 전자상거래, 검색서비스 등 중국내 차별화된 인터넷 서비스 제공을 통해 성공을 거둔 기업들의 모바일 시장 진입 시작
 - 이는 무엇보다 중국내 스마트기기 사용자들의 급증에 기인하고 있으며 실제로 인터내셔널 데이터 코퍼레이션 조사결과에 따르면 중국 스마트폰 출하량은 2013년 3억 6,000만대에서 오는 2014년에는 4억 5,000만대에 이를 전망
 - 알리바바는 세계 최대 전자상거래 서비스업체로서 최근 텐센트의 '위챗'에 대항하기 위한 모바일 메시지 앱 '라이왕(Laiwang)'을 공식 출시
 - 또한 중국내 최대 인터넷 검색 업체인 바이두는 최근 자사 모바일 게임 사업부와 '바이두 두오쿠'가 통합하여 '두오쿠 플랫폼'체제로의 운영을 발표하는 등 모바일 분야 사업 강화
 - 향후 중국내 인터넷 기업들의 모바일 분야 진입에 따른 경쟁격화가 예상되는 가운데 선두업체인 텐센트와 후발주자인 알리바바, 바이두의 행보에 관심 필요
 - 중장기적 측면에서 중국 모바일 서비스 분야는 국내 기업들의 중국시장 진입의 기회요인이기에 이를 극대화하고 장애요인 제거를 위한 업계 차원의 지속적인 모니터링 필요
- 구글의 인터넷 메신저 서비스 강화
- 구글은 차별화된 검색서비스 등 인터넷 이용자에 부응하는 서비스 제공으로 전세계 인터넷 서비스 공급자 선두 유지
 - 특히 구글은 서비스 제공에 있어 무료를 기반으로 인터넷 이용자들에게 폭발적인 호응
 - 최근에는 전반적인 정보통신 인프라가 유선인터넷에서 무선인터넷을 기반으로 한 유무선 통합으로 변화하고 있으며 스마트폰 보급 확대는 모바일 서비스의 폭발적인 수요를 견인

- 구글은 이미 스마트폰 모바일 OS의 절대강자로 자리매김하고 있으며 모바일 역량강화를 위해 최근 인터넷메시지인 '행아웃'과 SMS를 통합한 신규 메시지 서비스 도입
 - 구글은 지난 11월 1일 모바일 OS 최신 버전인 안드로이드 4.4 '킷캣'을 공개하고, 이를 탑재한 레퍼런스 스마트폰 '넥서스5'를 출시했으며 구글의 IM인 '행아웃'과 기존 SMS를 결합한 통합 메시지 서비스를 도입한 것이 특징
 - 일각에서는 구글이 모바일 OS인 안드로이드 시장저변 확대를 위해 기술개발 전략이 모바일 메신저 부분에서도 구사할 것으로 예상
 - 이에 미주지역에서의 모바일 메신저 강자인 '왓츠앱'과 아시아지역에서의 강자인 '카카오톡', '라인', '위챗' 등의 경쟁구도는 불가피
- 미국 광고시장 온라인 및 모바일 광고 급성장
- 광고시장에서 TV는 전통적인 매체광고로서 현재에도 광고시장에서 주요 매체로서 비중 확보
 - 이러한 상황은 2000년 정보통신의 발달에 따른 인터넷서비스의 보편화에서 부터 최근에는 스마트기기를 이용한 모바일 서비스 증대 등 광고를 수용하는 소비자들의 매체 접근 트렌드의 변화 발생
 - 미국은 2000년대 이후 인터넷을 기반으로 소비자들 대상의 다양한 서비스 개발을 통한 수익모델 발굴이 활발한 국가로 최근 광고시장에 있어서도 전통적 광고와 더불어 온라인 및 모바일 광고시장 급성장
 - 지난 10월 9일 미국 벤처비트에 따르면 2013년 상반기 미국 온라인 광고시장 규모는 약 201억 달러로 전년대비 18.0% 증가했으며 모바일 광고시장은 30억 달러로 전년대비 145.0% 급성장
 - 미국 내 온라인 및 모바일 광고 매출은 구글, 트위터, 페이스북 등 상위 10개 인터넷 사업자들이 점유
 - 주목할 만한 것은 페이스북의 경우 모바일 광고 수익이 급증하고 있으며 실

제로 2013년 3분기의 경우 전년동기대비 49.0% 증가

- 또한 온라인 광고에 있어서도 유튜브의 강세가 이어지는 가운데 최근 AOL의 지난 9월 온라인 비디오 광고조회가 약 37억 2,247만건으로 유튜브(약 32억 3,573만건)에 비해 큰 폭으로 증가
- 국내 광고시장 중 규모면에서는 TV 광고가 절대적이거나 국내 포털업체, 모바일 메신저 업체 등을 중심으로 온라인, 모바일 광고시장이 확대되고 있으며 현재 미국 등의 광고시장 트렌드와 유사한 경향

7 애니메이션/캐릭터산업 주요 이슈

□ 국내동향

● 기획 및 제작

● 창작 애니메이션의 지속적인 기획 및 제작이 궁극적인 애니메이션산업 경쟁력의 원천

- 국내 애니메이션산업은 다양한 작품에 대한 제작 역량이 축적되었으나 상대적으로 애니메이션 기획 및 스토리텔링 부문에 다소 약세
- 물론 최근 들어 극장용 애니메이션인 ‘마당을 나온 암탉’ 등 기획력과 완성도 높은 스토리를 보유한 작품들의 개봉 및 지속적인 기획이 이뤄지고 있으나 전반적으로 미흡한 수준
- 이에 2013년 애니메이션산업 제작 부문은 다소 침체된 분위기이며 이를 극복하기 위해 애니메이션업체와 캐릭터 등 완구업체와의 협업을 적극적으로 추진
- 특히 이러한 협업의 대표적인 성공사례는 ‘변신자동차 토봇’으로 흥행된 애니메이션을 기반으로 한 다양한 완구의 제작은 애니메이션 제작업체나 캐릭터 등 완구업체에게 윈-윈의 전략

- 다만, 이러한 협업이 기존 애니메이션 업체들에게는 안정적인 수익기반을 구축할 수 있지만, 중장기적 측면에서 기획 및 창작에는 부정적이라고 일각에서 제기
- 결국 현재의 협업시스템의 장점은 그대로 유지하면서 애니메이션업체들의 지속적인 창작을 이어가는 것이 중요
- 애니메이션작품 흥행의 주요 요소는 스토리, 캐릭터, 팬이라는 국내 유명 애니메이션 스튜디오 대표의 언급에서도 보듯이 제작능력도 중요하지만 기획 및 스토리텔링이 중요
- 향후 애니메이션산업의 성장 기초를 회복하고 이어가기 위해서는 지속적인 신작개발과 함께 영·유아 등 특정연령에 편중된 것을 극복하는 기획 역량 축적이 중요

● 캐릭터산업의 해외 진출 확대를 위한 차별화된 디자인 및 고품질 필요

- 유럽지역은 지역별로 특징이 강하여 캐릭터 등 국내 업체들의 진입을 위한 다양하고 세밀한 전략 필요
- 지난 11월 5일 중소기업중앙회는 영국 런던에서 ‘중소기업 유럽연합 시장진출 확대 전략 토론회’를 개최했으며 캐릭터 등 콘텐츠산업 부분에서는 브랜드 투자확대, 경쟁력 보유 콘텐츠 개발 등이 중요하다고 제시
- 실제로 이정훈 오로라월드 유럽법인장은 토론회에서 유럽의 높은 진입 장벽을 극복하기 위해서는 소비자로부터 신뢰받는 디자인과 품질이 중요하다고 강조
- 특히 유럽의 지역 특징을 극복하기 위한 브랜드 구축 및 경쟁력 있는 콘텐츠를 통한 라이선스 사업을 통해 수익 다변화 필요
- 오로라월드의 경우 ‘유후와 친구들’ 등 자체 개발 캐릭터 완구가 미국 등 선진국들에서 수요가 증가하고 있으며, 시장별 맞춤 캐릭터의 인지도 상승이 전반적인 성장을 견인

- 이러한 오로라월드의 해외실적 호조는 국내 증권사들에 주식투자의견 개선 등 향후 성장잠재성 확대
- 향후 캐릭터 산업의 지속적인 성장을 위해서는 창작역량 축적과 함께 국내 뿐 아니라 해외시장 진출을 가시화할 수 있는 전략 필요

● 흥행 창작애니메이션의 제작 및 신작 창작애니메이션의 해외 호평

- 최근 창작 애니메이션 제작 여건이 다소 위축되는 가운데서도 일부 창작 애니메이션은 지속적으로 제작되고 있으며, ‘두리둥실 몽계공항’은 지난 10월 말부터 시즌2를 방영
- ‘두리둥실 몽계공항’은 세계 최대 콘텐츠 마켓인 밍컴(MIPCOM)에서 세계 어린이 심사위원들이 선정한 최고 애니메이션(MIP Jr. Kid's Jury)상을 수상했으며 대한민국 콘텐츠어워드에서 대통령상 수상하는 등 작품성을 인정
- 이러한 성과에 따라 다양한 수익창출을 위한 점점다변화를 시도하고 있으며 최근 스마트기기 이용 증대에 따른 모바일 VOD 앱 출시
- 향후 국내에서 흥행된 애니메이션의 경우 비교적 안정적인 제작환경을 확보 하면서 애플리케이션 개발 등 정보통신기술 융합을 통한 수익확대 예상
- 또한 신인 연상호 감독이 제작한 애니메이션인 ‘사이비’가 미국 L.A.에서 개최되는 제27회 미국 AFI 영화제 경쟁 섹션에 초청
- ‘사이비’는 수몰 예정지역인 마을을 배경으로 한 사회 고발물로서 제38회 토론토 국제영화제 벵가드 부문에 초청 상영되었고, 제46회 시체스국제영화제에서 애니메이션 최우수상 수상
- 향후 국내 애니메이션 산업의 경쟁력 제고를 위해서는 젊고 유능한 신인 감독의 발굴과 함께 다양한 스토리가 반영된 애니메이션들의 지속 기획 및 제작 필요

◆ 유통(배급)

● 캐릭터산업 불법복제 근절을 위한 다각적인 노력 확대

- 캐릭터산업은 수요자들에게 높은 인지도 및 브랜드로서 자리매김할 경우 다양한 상품생산이 가능한 고부가가치 산업
- 다만, 인지도를 보유하고 있는 캐릭터 제품 생산의 경우, 완구 및 봉제인형 등이 대다수이기에 불법복제 만연을 배제할 수 없는 상황
- 캐릭터산업 분야에서 불법복제 시장은 약 2조원 규모에 이르고 있으며 복제 형태에 있어 단순한 복제를 넘어 결합복제, 변형복제 등 다양하게 발생
- 이에 불법복제의 근절이 이뤄지지 않을 경우 캐릭터 개발업체들의 피해는 물론 캐릭터산업 전체 성장에 부정적
- 최근 문화체육관광부, 한국저작권위원회 등 캐릭터 불법복제품 유통을 방지하기 위해 저작권 및 상표권 위반제품에 대한 신고 및 수사 강화 예정
- 특히 특허청은 ‘위조상품신고 포상금제’를 캐릭터 분야까지 확대해 최고 200만원 포상금 지급 계획
- 불법복제품 유통의 근절을 위해서는 정부 및 공공기관의 강력한 단속도 중요하지만, 무엇보다 공급자들인 기업들이 문제의 심각성을 공유하면서 자체 검열을 강화하고 수요자인 소비자들은 불법복제품을 자발적으로 구매하지 않는 것이 중요
- 향후에는 캐릭터 불법복제품 만연 방지를 위한 IT기술 접목을 통해 창작 캐릭터의 지적재산권 보호 필요

● 경쟁력 보유 국내 창작애니메이션의 다양한 해외협력 도출

- 완성도 높은 애니메이션 제작을 위해서는 막대한 자본과 노력이 투입되며 최종적으로 성공여부도 담보하기 어렵기에 애니메이션 산업은 전형적인 고위험-고수익 산업

- 국내 애니메이션의 경우도 다양한 성공사례에도 불구하고 원활한 투자가 다소 미흡한 수준
- 결국 애니메이션 기획 및 제작이 지속되기 위해서는 유통부문에서의 가시적이고 객관적인 결과 도출이 선결 과제
- 이러한 측면에서 협소한 내수시장에 치중된 유통보다는 해외시장 개척이 중요하며 중국은 한국의 지리적, 문화적 측면에서 중요한 시장
- 중국도 최근 콘텐츠산업의 중요성을 인식하고 있는 가운데, 이중 애니메이션은 중국내 중점 산업중의 하나로 해외 애니메이션 유통 및 방영에 대해 비교적 높은 진입장벽 존재
- 이에 중국내 애니메이션 진입장벽을 극복하는 방법 중의 하나로 중국 현지 업체와의 공동제작이 대두
- 실제로 ‘뽀로로’의 제작사인 아이코닉스 중국법인은 중국방송사 및 제작사들과 함께 초등생용 신규 애니메이션 제작 개시
- 또한 영화 및 애니메이션 CG업체인 넥스트비주얼스튜디오도 자체 애니메이션 ‘보우보우’ 개발을 위해 현지 중국제작사들과 공동제작 논의 중
- 향후 국내 애니메이션 제작업체들은 중국, 프랑스 등의 방영판매수익이 국내 방영판매수익 대비 높아 이들 국가들에 대한 진출 확대 예상

● 창작 애니메이션 해외 진출 지원 확대 추진

- 국내 창작애니메이션의 기획 및 제작 등을 중심으로 국제경쟁력이 제고되는 상황에서 해외 진출의 가시적인 성과 도출
- 최근의 대표적인 해외진출 성과로는 3D 애니메이션인 ‘넛잡’이며, ‘넛잡’은 레드로버와 툰박스가 공동으로 제작했으며 오는 2014년 1월 17일 북미지역 개봉 예정
- ‘넛잡’ 등의 성공적인 개봉을 위한 국내 금융지원 중에서, 수출입은행은 작

품 수출 및 제작에 필요한 50억 원을 지난 6월에 집행했으며 최근에는 홍보 활동을 위한 20억 원 집행

- 또한 국내 토종 캐릭터 라바(Larva)의 제작사 투바엔에 해외 상표권 출원·등록비 지원 예정
- 이는 고위험-고수익의 대표적인 애니메이션 산업의 특성임을 고려할 때 향후 국내 콘텐츠산업 투자 활성화에 긍정적 영향 기대
- 최근에 다소 위축된 애니메이션 제작환경을 타파하기 위해 경쟁력 확보가 가능한 애니메이션 기획 및 제작 분야에 선제적이고 전방위적인 투자 확대 필요

□ 해외동향

● 로비오의 ‘앵그리버드’ 기반 OSMU로 높은 성장세 기록

- 캐릭터, 애니메이션, 게임 등 한 분야의 성공을 통해 다양한 분야로 파급되는 OSMU는 콘텐츠산업의 고부가가치를 대변
- ‘앵그리버드’는 로비오엔터테인먼트사가 개발한 스마트폰용 캐주얼 게임으로 게임출시 당시 높은 관심과 함께 많은 이용자가 스마트폰에 다운로드 받아 사용
- 이러한 ‘앵그리버드’의 스마트폰용 게임에서의 성공 이후 캐릭터를 활용한 다양한 상품이 개발되어 전세계에 판매
- 실제로 로비오엔터테인먼트 2012년 총매출액은 1억 9,500만 달러로 전년대비 약 2배 성장했으며 순이익은 7,130만 달러로 전년대비 약 3배 성장
- 총매출액의 구조를 보면 2012년 한해 동안 ‘배드 피기즈’, ‘어메이징 알렉스’, ‘앵그리버드 스페이스’, ‘앵그리버드 스타워즈’ 등 4개의 게임 타이틀 출시 등으로 시장 선전
- 그럼에도 불구하고 로비오엔터테인먼트의 매출액 성장을 견인한 것은 게임

타이틀 선전도 있지만 대체적으로 ‘앵그리버드’ 캐릭터를 활용한 상품 판매 수익

- 즉, 로비오엔터테인먼트는 ‘앵그리버드’내 캐릭터를 활용한 봉제인형, 백팩, 의류 등 다양한 상품 판매로 2012년 전체 매출액에서 45% 차지
- 상기의 사례에서 보듯이 브랜드와 인지도가 높은 캐릭터를 활용한 매출 파급효과는 높으며, 향후 전 세계적으로 캐릭터의 저작권 등 지적재산권의 중요도가 높아지기에 국내 역량 있는 캐릭터의 지속적인 개발 필요

● 일본 애니메이션의 경쟁력 및 변화 지속

- 일본의 애니메이션 산업은 다양한 기획과 함께 축적된 제작 역량을 보유하고 자국 뿐 아니라 해외시장에 높은 경쟁력 유지
- 특히 애니메이션의 다양한 장르와 함께 극장용 장편, TV 방송용 애니메이션 등 다양한 영역의 흥행성과 예술성이 담보된 애니메이션 기획 및 제작
- 최근에는 오는 2014년 아카데미 장편 애니메이션상 후보 심사대상 19개 작품을 발표했으며 이중 일본 애니메이션 작품이 3편
- 구체적으로 미야자키 하야오 감독의 ‘바람이 분다’와 함께 ‘모모에게 보내는 편지’, ‘극장판 마법소녀 마도카 마기카 신편’ 등
- 또한 1990년대 일본 만화 최대 히트작이면서 애니메이션으로 유명한 ‘원피스’는 누적 발행부수가 3억부를 돌파
- 이러한 완성도 높은 만화 등 원작의 보유와 이를 연계한 애니메이션 제작은 일본의 애니메이션 경쟁력을 보여주는 전형적인 단면
- 최근 국내 온라인게임사인 와이디온라인은 일본내 유명 애니메이션 ‘에반게리온’으로 모바일 게임 제작을 위한 저작권 확보
- 특히 ‘에반게리온’의 캐릭터 활용을 통한 모바일 게임 제작 및 론칭 성공기대가 높은 것은 무엇보다 ‘에반게리온’이라는 애니메이션의 국내외적으로 높은 지명도에 기인

- 향후 일본내 애니메이션의 제작 역사와 완성도 높은 작품들이 다수 있기에 일본 및 해외에서 이들을 활용한 다양한 콘텐츠 카테고리 개발 확대 전망
- 월트디즈니의 자체 캐릭터를 활용한 중국 시장 공략 강화
 - PWC 등 세계 유력 조사기관들은 향후 콘텐츠산업 및 시장 성장잠재력이 가장 높은 국가 중 하나로 중국을 꼽음
 - 이는 무엇보다 '세계의 공장'을 통한 경제성장과 함께 중국 대중들의 전반적인 소득 수준 향상에 기인
 - 캐릭터산업은 제품에 있어서 중국내 불법복제가 만연해 해외 유력 캐릭터 기업들의 피해 우려가 줄지 않고 있으며 이는 오히려 해외 유명 캐릭터의 높은 인지도와 잠재수요가 존재한다는 것을 반증
 - 이러한 상황에서 미국의 유력 캐릭터 기업인 디즈니는 자체 캐릭터를 활용한 캐릭터 스마트폰과 오프라인 디즈니 매장 건설 등을 통해 중국시장에 적극적인 진출 선언
 - 이는 캐릭터 스마트폰의 경우 중국의 스마트폰 유저의 증가세를 고려할 때 중국내 증저가 스마트폰 시장 확보를 통한 안정적 수익창출과 함께 브랜드 이미지 제고 가능
 - 또한 디즈니사는 상하이에 홍콩과 도쿄에만 있는 디즈니 매장을 최대 규모로 설립 예정
 - 이는 중국 경제의 성장과 더불어 소득에서 중산층 이상 계층이 폭발적으로 증가해 세계 최대 수요지로 급부상
 - 특히 상하이는 중국내 경제성장의 상징적인 도시일 뿐 아니라 소비수준이 가장 높아 매장설립의 적격지
 - 이에 디즈니사는 오는 2015년 개장을 목표로 상하이 금융센터 부근에 건설해 소매 매장과 디즈니 테마파크로 구성할 예정
 - 세계 최대 캐릭터 업체인 디즈니의 중국내 행보는 중국내 아동계층 등 다양

한 연령층의 폭발적인 캐릭터 소비가 현실화된 것으로 판단가능하기에 한국 업체들은 중국시장에 대한 유효적절한 대응과 전략 수립 필요

IV. CBI(Contents Business Index) 분석

1 분석목적

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’를 통해 CBI⁴²⁾ 기초 자료를 확보하고 이를 통해 콘텐츠산업 분야별 경기 전망 파악
- CBI 분석을 통해 콘텐츠산업 분야별 시의 적절한 정책 수립 기초 자료로 활용

2 조사대상 및 방법

- ‘분기별 콘텐츠업체 실태조사’는 11개 산업 출판, 만화, 음악(공연), 게임, 영화, 애니메이션, 방송영상독립제작사, 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션을 영위하는 사업체 중 600개를 표본으로 선정하여 조사를 실시하였으나, CBI 분석에서는 콘텐츠솔루션은 제외하였음. 이는 '10년 1분기와 2분기에 CBI 조사를 실시하지 않았기 때문에 전체 시계열 유지를 위하여 제외함
- 표본은 산업별 상위 20위 이내 사업체를 우선적으로 배분하여 실시하였으며, 산업별로 20개 사업체가 없는 경우에는 전수조사를 실시
- 상위 사업체 이외에 산업규모의 추정을 위하여 소규모 사업체도 층별 비례배분을 통하여 표본을 배분하였으며, 층화추출법을 이용하여 표본을 추출, 가중치는 설계 가중값, 무응답 조정, 사후층화 조정 등을 고려하여 작성
- 조사기간은 2013년 11월 11일부터 ~ 11월 26일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
- CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('12년 3분기, '12년 4분기), 설문항목(매

42) CBI(Contents Business Index)는 콘텐츠산업의 경기동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화하는 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함된 것임

출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등), 7점 척도(전혀 증대 안됨, 증대 안됨, 약간 증대 안됨, 보통, 약간 증대됨, 증대됨, 매우 증대됨)

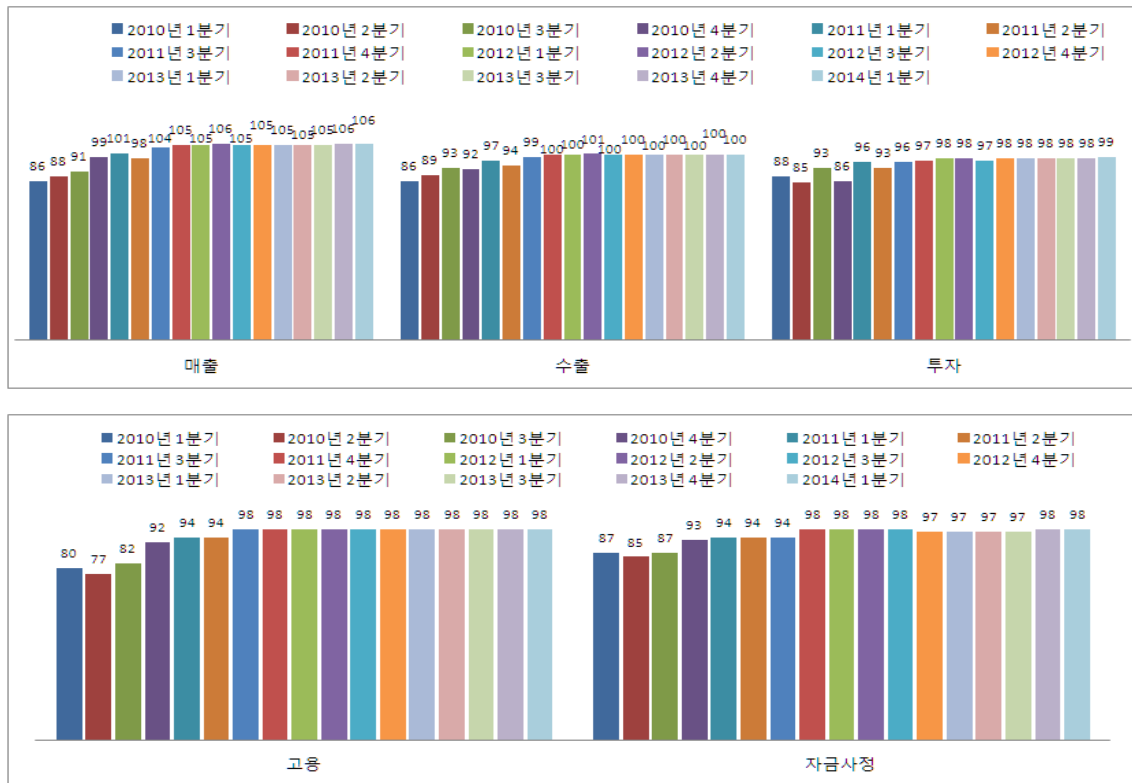
- CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준
- 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함(0-200)

3 2010년 1분기~2014년 1분기 CBI 분석

3.1. 2010년 1분기~2014년 1분기 CBI 종합분석⁴³⁾

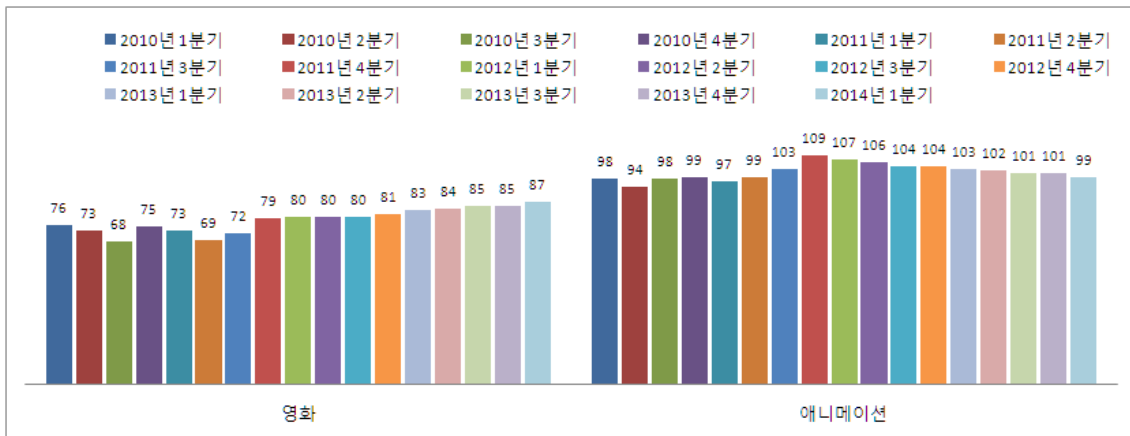
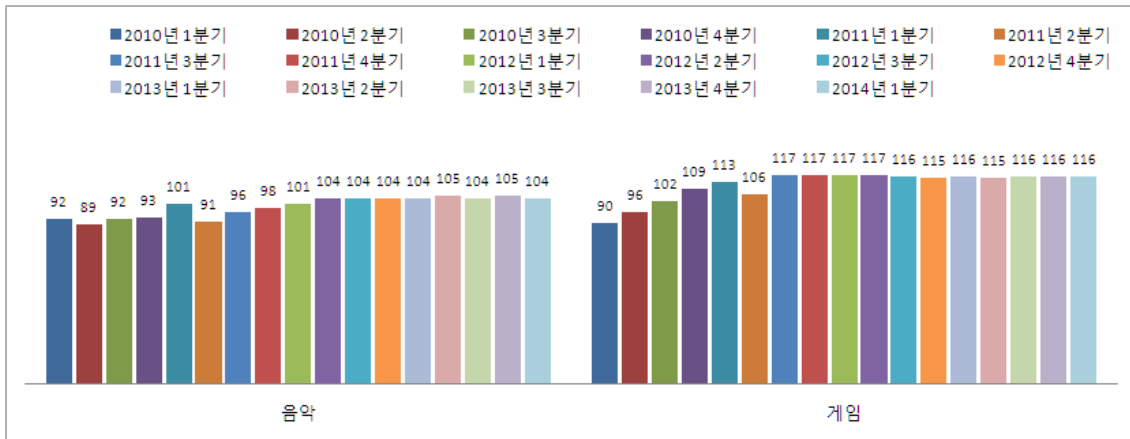
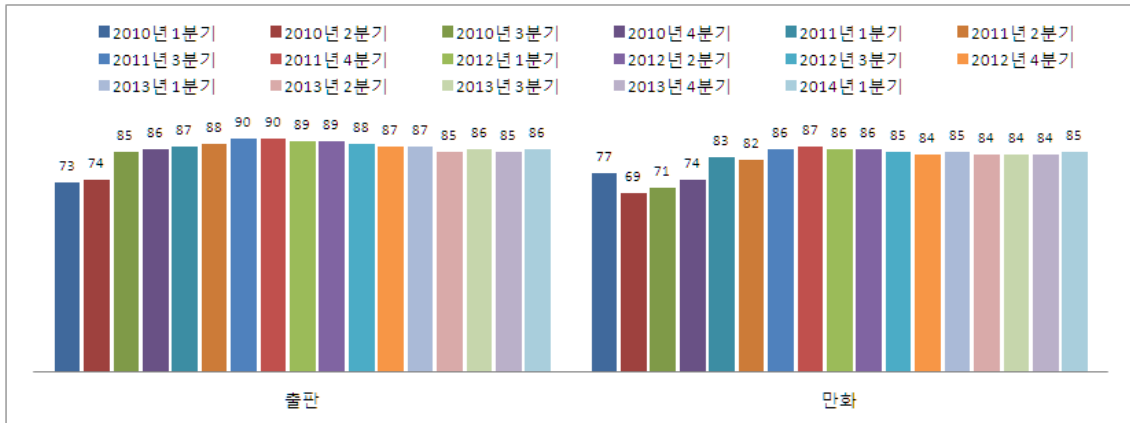
- '13년 4분기 콘텐츠산업별 CBI는 '13년 3분기 대비 매출과 자금사정에서 소폭 상승할 것으로 전망

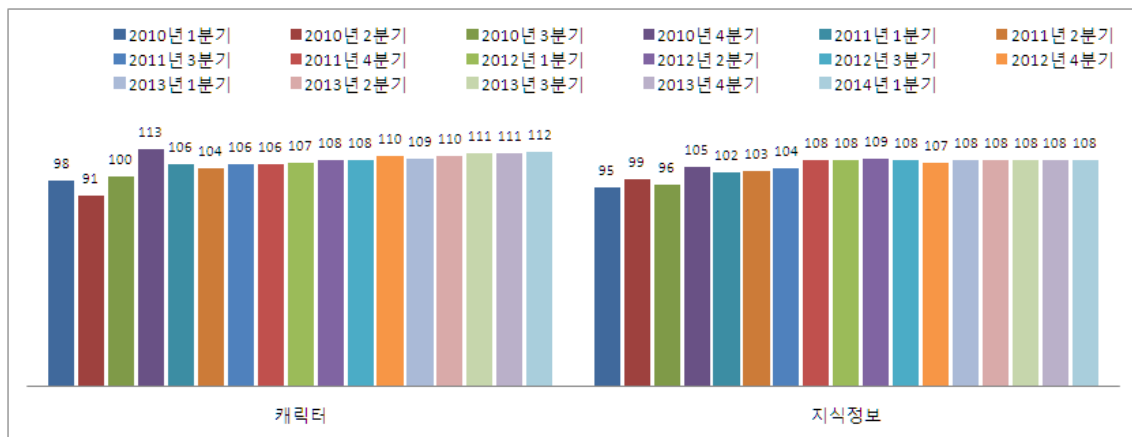
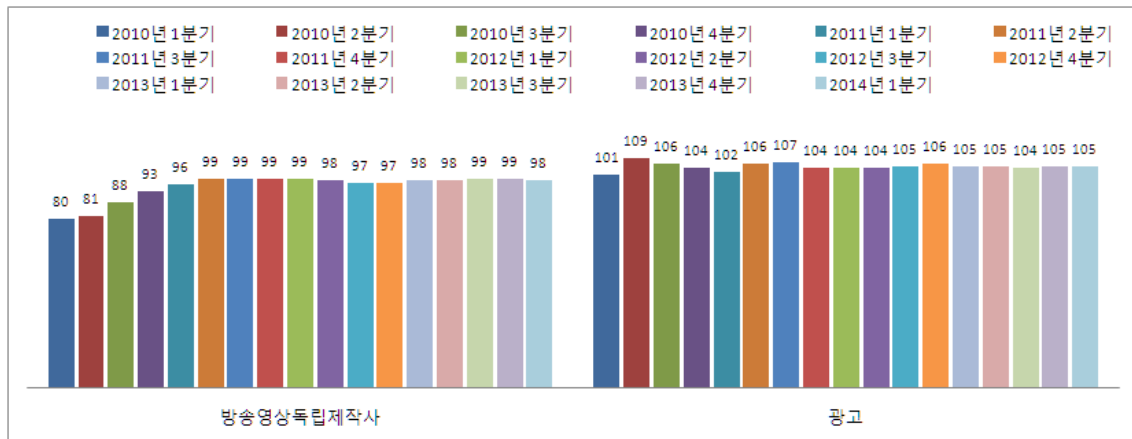
〈그림 IV-1〉 '10년 1분기~'14년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI



43) 100을 기준으로 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈그림 IV-2〉 '10년 1분기~'14년 1분기 콘텐츠산업별 CBI





- '14년 1분기 콘텐츠산업별 CBI 중 매출에서는 출판, 만화, 게임, 영화, 광고 캐릭터, 지식정보 등이 상승할 것으로 예상되며, '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 전반적으로 모든 산업의 CBI 지수가 유사할 것으로 예상

3.2. 2010년 1분기~2014년 1분기 CBI 산업별·부문별 분석

● 출판산업 CBI

〈표 IV-1〉 출판산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	77	69	75	71	75	73
2010년 2분기	78	74	75	68	77	74
2010년 3분기	91	95	81	75	85	85
2010년 4분기	89	88	80	84	87	86
2011년 1분기	92	80	89	88	88	87
2011년 2분기	88	90	87	90	84	88
2011년 3분기	93	92	89	91	87	90
2011년 4분기	93	91	82	93	92	90
2012년 1분기	93	90	81	91	90	89
2012년 2분기	94	90	81	91	91	89
2012년 3분기	91	88	80	90	89	88
2012년 4분기	90	87	80	89	88	87
2013년 1분기	91	87	80	88	87	87
2013년 2분기	89	86	79	87	86	85
2013년 3분기	90	87	80	87	86	86
2013년 4분기	89	86	79	87	85	85
2014년 1분기	90	86	80	88	86	86

- '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 고용을 제외한 전 분야가 전반적으로 감소할 것으로 전망
- '14년 1분기는 '13년 4분기 대비 매출과 투자, 고용, 자금사정 등 전 분야가 전반적으로 증가할 것으로 전망

● 만화산업 CBI

〈표 IV-2〉 만화산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	60	83	81	87	75	77
2010년 2분기	69	67	69	75	67	69
2010년 3분기	72	67	69	72	73	71
2010년 4분기	74	68	75	78	74	74
2011년 1분기	85	82	81	85	83	83
2011년 2분기	81	80	82	83	83	82
2011년 3분기	88	85	85	87	86	86
2011년 4분기	91	81	82	89	91	87
2012년 1분기	91	79	81	88	90	86
2012년 2분기	92	81	81	88	90	86
2012년 3분기	90	80	80	87	88	85
2012년 4분기	89	79	80	87	86	84
2013년 1분기	90	79	80	88	86	85
2013년 2분기	89	79	80	87	85	84
2013년 3분기	90	79	80	87	85	84
2013년 4분기	90	78	81	87	86	84
2014년 1분기	91	79	80	88	86	85

- '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 매출과 고용은 정체 전망이나, 투자와 자금 사정은 소폭 증가 예상
- '14년 1분기는 '13년 4분기 대비 매출과 수출, 고용은 소폭 증가 예상되나, 투자는 소폭 감소 전망

● 음악산업 CBI

〈표 IV-3〉 음악산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	90	104	101	81	83	92
2010년 2분기	90	97	99	76	83	89
2010년 3분기	89	98	102	84	87	92
2010년 4분기	96	96	91	92	91	93
2011년 1분기	103	115	103	93	93	101
2011년 2분기	99	83	83	99	90	91
2011년 3분기	104	93	88	104	93	96
2011년 4분기	104	98	88	104	95	98
2012년 1분기	105	106	92	106	97	101
2012년 2분기	107	109	95	108	99	104
2012년 3분기	107	108	96	109	100	104
2012년 4분기	107	107	96	109	101	104
2013년 1분기	106	107	97	109	101	104
2013년 2분기	107	108	98	109	102	105
2013년 3분기	106	106	98	108	101	104
2013년 4분기	107	108	100	109	102	105
2014년 1분기	107	106	100	108	101	104

- '13년 4분기에는 '13년 3분기 대비 전반적으로 증가가 전망되며, 특히, 수출과 투자가 더 증가할 것으로 전망
- '14년 1분기에는 '13년 4분기 대비 매출과 투자가 유지되는 가운데 수출, 고용, 자금사정은 하락세를 보일 것으로 전망

● 게임산업 CBI

〈표 IV-4〉 게임산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	92	86	90	86	90
2010년 2분기	103	107	98	85	88	96
2010년 3분기	106	100	105	103	95	102
2010년 4분기	116	107	97	112	112	109
2011년 1분기	121	108	112	114	111	113
2011년 2분기	106	106	105	100	115	106
2011년 3분기	123	122	117	112	111	117
2011년 4분기	123	115	131	105	110	117
2012년 1분기	124	115	131	106	111	117
2012년 2분기	124	114	130	106	112	117
2012년 3분기	122	112	129	105	111	116
2012년 4분기	121	111	129	105	111	115
2013년 1분기	122	112	129	105	110	116
2013년 2분기	122	111	128	104	109	115
2013년 3분기	123	112	129	105	110	116
2013년 4분기	123	113	129	105	110	116
2014년 1분기	124	113	129	105	111	116

- '13년 4분기는 '13년 3분기와 마찬가지로 호조세는 이어지나 증가폭은 다소 완화 전망

- '14년 1분기는 '13년 4분기 대비 매출과 자금사정에서 소폭 증가 전망

● 영화산업 CBI

〈표 IV-5〉 영화산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	79	58	87	78	81	77
2010년 2분기	72	63	71	77	81	73
2010년 3분기	76	61	72	69	64	68
2010년 4분기	83	63	73	77	77	75
2011년 1분기	81	78	65	70	75	73
2011년 2분기	70	62	62	72	77	69
2011년 3분기	82	67	69	71	73	73
2011년 4분기	86	73	82	77	79	79
2012년 1분기	88	75	83	77	79	80
2012년 2분기	86	76	82	76	78	80
2012년 3분기	87	77	82	76	78	80
2012년 4분기	89	79	83	77	79	81
2013년 1분기	91	80	84	78	81	83
2013년 2분기	92	81	85	79	81	84
2013년 3분기	94	81	86	80	82	85
2013년 4분기	94	81	86	81	83	85
2014년 1분기	96	82	88	83	85	87

- '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 고용과 자금사정이 개선될 것으로 전망
- '14년 1분기는 '13년 4분기 대비 매출, 수출 등 전반적인 증가세를 유지할 것으로 전망

● 애니메이션산업 CBI

〈표 IV-6〉 애니메이션산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	100	99	95	91	103	98
2010년 2분기	105	100	88	87	92	94
2010년 3분기	102	107	99	88	92	98
2010년 4분기	109	104	94	94	93	99
2011년 1분기	103	103	102	87	93	97
2011년 2분기	105	96	102	93	101	99
2011년 3분기	107	101	106	98	101	103
2011년 4분기	113	114	105	104	108	109
2012년 1분기	110	112	103	102	106	107
2012년 2분기	110	111	102	101	105	106
2012년 3분기	108	107	101	100	104	104
2012년 4분기	107	107	101	100	103	104
2013년 1분기	106	106	100	100	102	103
2013년 2분기	105	104	100	100	101	102
2013년 3분기	103	103	100	100	100	101
2013년 4분기	102	102	100	100	99	101
2014년 1분기	100	101	99	99	98	99

- '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 매출, 수출, 자금사정 하락 예상
- '14년 1분기는 '13년 4분기 대비 매출, 수출 등 전반적으로 하락세를 유지할 것으로 전망

● 방송영상독립제작사 CBI

〈표 IV-7〉 방송영상독립제작사 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	91	62	71	83	92	80
2010년 2분기	101	71	61	78	94	81
2010년 3분기	92	82	87	89	92	88
2010년 4분기	98	89	90	94	94	93
2011년 1분기	105	88	97	93	99	96
2011년 2분기	96	100	102	100	96	99
2011년 3분기	99	100	102	102	94	99
2011년 4분기	101	96	96	102	98	99
2012년 1분기	103	95	98	101	97	99
2012년 2분기	102	94	97	101	96	98
2012년 3분기	101	93	97	100	95	97
2012년 4분기	100	94	97	100	94	97
2013년 1분기	101	95	97	100	95	98
2013년 2분기	101	96	98	100	96	98
2013년 3분기	102	97	98	100	97	99
2013년 4분기	103	97	99	100	98	99
2014년 1분기	101	96	98	100	97	98

- '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 매출, 투자, 자금사정 등 전반적으로 상승 예상
- '14년 1분기는 '13년 4분기 대비 매출, 수출, 자금사정 등 고용을 제외하고 전반적으로 하락 전망

● 광고산업 CBI

〈표 IV-8〉 광고산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	89	108	112	98	100	101
2010년 2분기	96	133	118	92	103	108
2010년 3분기	107	107	116	103	97	106
2010년 4분기	102	100	112	103	103	104
2011년 1분기	100	105	100	108	100	102
2011년 2분기	115	103	106	104	104	106
2011년 3분기	112	103	106	110	106	107
2011년 4분기	109	102	108	100	101	104
2012년 1분기	111	101	108	100	98	104
2012년 2분기	112	101	108	101	99	104
2012년 3분기	113	102	109	102	100	105
2012년 4분기	115	103	110	103	101	106
2013년 1분기	113	102	109	103	100	105
2013년 2분기	112	102	109	102	100	105
2013년 3분기	111	101	108	101	99	104
2013년 4분기	112	101	108	102	100	105
2014년 1분기	113	101	108	102	100	105

- '13년 4분기는 '13년 3분기 대비 매출, 고용, 자금사정 등 소폭 개선 예상
- '14년 1분기는 '13년 4분기 대비 매출 등 소폭 개선 예상되나, 다른 부분은 정체 전망

● 캐릭터산업 CBI

〈표 IV-9〉 캐릭터산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	104	107	93	91	98
2010년 2분기	100	83	81	94	94	90
2010년 3분기	102	108	102	94	94	100
2010년 4분기	112	126	117	105	107	113
2011년 1분기	110	115	108	101	95	106
2011년 2분기	107	115	99	94	98	104
2011년 3분기	115	123	99	99	93	106
2011년 4분기	111	129	96	99	97	106
2012년 1분기	111	131	97	99	96	107
2012년 2분기	113	131	98	101	99	108
2012년 3분기	113	130	97	100	100	108
2012년 4분기	114	132	99	102	101	110
2013년 1분기	113	131	98	102	100	109
2013년 2분기	114	132	99	103	101	110
2013년 3분기	115	133	100	103	102	111
2013년 4분기	116	133	100	104	102	111
2014년 1분기	117	134	101	105	103	112

- '13년 4분기는 '13년 3분기에 이어 상승세가 지속될 것으로 전망되며, 특히, 매출과 고용 등에서 상승 전망

- '14년 1분기는 '13년 4분기와 마찬가지로 상승세 지속 전망

● 지식정보산업 CBI

〈표 IV-10〉 지식정보산업 부문별 CBI

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	106	74	102	98	98	96
2010년 2분기	109	92	99	98	99	99
2010년 3분기	106	91	98	99	86	96
2010년 4분기	111	101	104	105	102	105
2011년 1분기	112	98	105	98	99	102
2011년 2분기	116	100	106	100	95	103
2011년 3분기	116	100	103	105	98	104
2011년 4분기	118	100	104	107	111	108
2012년 1분기	118	100	102	106	112	108
2012년 2분기	119	101	104	108	113	109
2012년 3분기	117	100	103	107	112	108
2012년 4분기	116	100	103	106	110	107
2013년 1분기	118	100	103	107	111	108
2013년 2분기	119	101	103	107	111	108
2013년 3분기	119	101	102	106	110	108
2013년 4분기	119	101	102	106	111	108
2014년 1분기	120	101	102	106	111	108

- '13년 4분기는 '13년 3분기와 마찬가지로 전반적인 호조세를 이어갈 전망이다, 특히 자금사정 소폭 증가 예상
- '14년 1분기는 '13년 4분기와 마찬가지로 전반적인 호조세를 이어갈 전망이다, 특히 매출 소폭 증가 예상

V. 콘텐츠산업 INSIGHT

1 2013년 3분기 콘텐츠산업 종합 분석 및 전망

- '13년 3분기의 전년동기대비 GDP 성장률은 3.3%이며, 콘텐츠산업생산지수를 통한 콘텐츠산업의 생산은 108.1로 전년동기대비 0.6% 감소, 출판·영상·방송 통신 및 정보서비스업과 예술·스포츠 및 여가관련 서비스업은 전년동기대비 각각 1.2% 증가, 1.7% 증가했으며 전분기대비 각각 0.8% 상승, 1.5% 하락
- '13년 9월 전체 소비자 심리지수는 102로 나타났으며, 교양·오락·문화비 지출 관련 소비지출전망 CSI는 '10년 11월 98을 기록한 후 '12년 1월 90으로 하락하면서 부진정도가 다른 부문대비 높은 수준이며, '13년 1월 이후 약간 회복세를 보이고 있으나 '13년 9월은 89로 저조. 오락·문화 소비지출은 '09년 금융위기 이후 '12년 1분기까지 경기상승이 이어지면서 전체 소비지출 증가에 따라 증가. 이후 유럽재정위기 등 대외 요인에 따른 세계경제의 경기하락 압력 확대 등이 국내경기 회복 지연 및 국내 수요 증대에 다소 부정적. 특히 대내적으로 국내기업들의 전반적인 기업 수익성 악화 우려, 가계부채 문제 등은 중장기적 측면에서의 경기 상승과 함께 소비지출 증감의 직접적 영향 확대 예상. '13년 3분기 이후 미국 등 주요 국가들의 경기상승세 회복과 함께 중국 등 신흥국가들의 대내외 신뢰도 증대 등이 국내 대기업을 중심으로 수출 확대에 이어져 국내 경기 상승에 긍정적일 전망. 이에 따라 향후 국내 경기는 민간부문 주도의 경기상승에 따른 내수확대 등이 예상되며, 특히 가계부채 등 일부 구조적 요인에도 불구하고 원화절상 등에 따른 실질소득 증가 및 개선으로 소비지출 증대 예상. 이중 오락·문화 소비지출은 전체 소비지출 증감에 민감한 영향을 받기에 산업 패러다임 변화에 부응하면서 안정적 소비를 견인하는 경쟁력을 확보한 스마트콘텐츠의 지속 공급여부가 중요 관건
- '13년 3분기 CBI를 살펴보면, '12년 1분기 이후 동일한 경향을 보이고 있음(매출(105→105→105) 및 투자(98→98→98), 고용(98→98→98), 수출(100→100

→100). '13년 4분기 CBI전망은 전분기와 유사한 경향이 예상되며, '14년 1분기 CBI전망은 경기정체 우려에도 불구하고 매출(105→105→106→106), 수출(100→100→100→100)은 '13년 4분기와 유사한 경향 전망

- 위 여러 지표들을 살펴보았을 때 생산 측면에서 '13년 3분기 콘텐츠산업 상장사 매출액은 전년동기대비 증가 및 전분기대비 하락, 콘텐츠산업 생산지수는 전년동기대비 감소 및 전분기대비 상승. 또한 '14년 1분기 콘텐츠산업 CBI는 '13년 4분기 대비 동일 수준 예상

- '13년 3분기는 지난 '12년 1분기부터의 유럽재정위기와 엔저 등 대외 거시 불안요인 상존에 따른 수출경쟁력 하락 우려에도 경쟁력 보유 분야를 중심으로 수출 증가세 유지 및 다소 제한적이지만 민간소비 증대 등으로 국내 경기 완만한 상승기조 지속. 다만 공급에 비해 수요의 다소 더딘 회복이 예상됨에 따라 대내외 경쟁력을 확보한 수출 대기업 등을 제외하고, 중소기업 및 내수 지향 기업들의 성장은 제한적. 이 중에서 콘텐츠산업의 경우 스마트화 등 국내외 수요환경 변화가 관련 콘텐츠 수요를 견인해 스마트콘텐츠의 대내외 경쟁력을 확보한 기업들의 공급 증대 및 생산 확대. 2013년 3분기 이후 미국, 중국 등 국내 주요 교역국들 뿐 아니라 세계경제의 완만한 경기상승으로 전반적인 수요 증대가 예상되고 있으며, 국내의 경우 완성도와 경쟁력을 확보한 스마트콘텐츠 중심으로 공급 확대 전망. 이에 따라 1) 중국 등 신흥국가들의 경기하락 2) 미국의 재정축소 3) 일본 엔저 영향 등 대외 요인과 함께 물가, 환율 등 국내 거시부문들을 고려해 창조경제와 유기적이며 최적화된 콘텐츠산업 정책 구축 및 방안 실시 필요

〈표 V-1〉 '10년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	86	86	88	80	87
출판	77	69	75	71	75
만화	60	83	81	87	75
음악(공연)	90	104	101	81	83
게임	97	92	86	90	86
영화	79	58	87	78	81
애니메이션	100	99	95	91	103
방송영상독립제작사	91	62	71	83	92
광고	89	108	112	98	100
캐릭터	97	104	107	93	91
지식정보	106	74	102	98	98

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-2〉 '10년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	88	89	85	77	85
출판	78	74	75	68	77
만화	69	67	69	75	67
음악(공연)	90	97	99	76	83
게임	103	107	98	85	88
영화	72	63	71	77	81
애니메이션	105	100	88	87	92
방송영상독립제작사	101	71	61	78	94
광고	96	133	118	92	103
캐릭터	100	83	81	94	94
지식정보	109	92	99	98	99

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-3〉 '10년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	91	93	93	82	87
출판	91	95	81	75	85
만화	72	67	69	72	73
음악(공연)	89	98	102	84	87
게임	106	100	105	103	95
영화	76	61	72	69	64
애니메이션	102	107	99	88	92
방송영상독립제작사	92	82	87	89	92
광고	107	107	116	103	97
캐릭터	102	108	102	94	94
지식정보	106	91	98	99	86

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-4〉 '10년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	99	92	86	92	93
출판	89	88	80	84	87
만화	74	68	75	78	74
음악(공연)	96	96	91	92	91
게임	116	107	97	112	112
영화	83	63	73	77	77
애니메이션	109	104	94	94	93
방송영상독립제작사	98	89	90	94	94
광고	102	100	112	103	103
캐릭터	112	126	117	105	107
지식정보	111	101	104	105	102

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-5〉 '13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	101	97	96	94	94
출판	92	80	89	88	88
만화	85	82	81	85	83
음악(공연)	103	115	103	93	93
게임	121	108	112	114	111
영화	81	78	65	70	75
애니메이션	103	103	102	87	93
방송영상독립제작사	105	88	97	93	99
광고	100	105	100	108	100
캐릭터	110	115	108	101	95
지식정보	112	98	105	98	99

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-6〉 '13년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	98	94	93	94	94
출판	88	90	87	90	84
만화	81	80	82	83	83
음악(공연)	99	83	83	99	90
게임	106	106	105	100	115
영화	70	62	62	72	77
애니메이션	105	96	102	93	101
방송영상독립제작사	96	100	102	100	96
광고	115	103	106	104	104
캐릭터	107	115	99	94	98
지식정보	116	100	106	100	95

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-7〉 '13년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	104	99	96	98	94
출판	93	92	89	91	87
만화	88	85	85	87	86
음악(공연)	104	93	88	104	93
게임	123	122	117	112	111
영화	82	67	69	71	73
애니메이션	107	101	106	98	101
방송영상독립제작사	99	100	102	102	94
광고	112	103	106	110	106
캐릭터	115	123	99	99	93
지식정보	116	100	103	105	98

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-8〉 '13년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	97	98	98
출판	93	91	82	93	92
만화	91	81	82	89	91
음악(공연)	104	98	88	104	95
게임	123	115	131	105	110
영화	86	73	82	77	79
애니메이션	113	114	105	104	108
방송영상독립제작사	101	96	96	102	98
광고	109	102	108	100	101
캐릭터	111	129	96	99	97
지식정보	118	100	104	107	111

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-9〉 '12년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	98
출판	93	90	81	91	90
만화	91	79	81	88	90
음악(공연)	105	106	92	106	97
게임	124	115	131	106	111
영화	88	75	83	77	79
애니메이션	110	112	103	102	106
방송영상독립제작사	103	95	98	101	97
광고	111	101	108	100	98
캐릭터	111	131	97	99	96
지식정보	118	100	102	106	112

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-10〉 '12년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	106	101	98	98	98
출판	94	90	81	91	91
만화	92	81	81	88	90
음악(공연)	107	109	95	108	99
게임	124	114	130	106	112
영화	86	76	82	76	78
애니메이션	110	111	102	101	105
방송영상독립제작사	102	94	97	101	96
광고	112	101	108	101	99
캐릭터	113	131	98	101	99
지식정보	119	101	104	108	113

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-11〉 '12년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	97	98	98
출판	91	88	80	90	89
만화	90	80	80	87	88
음악(공연)	107	108	96	109	100
게임	122	112	129	105	111
영화	87	77	82	76	78
애니메이션	108	107	101	100	104
방송영상독립제작사	101	93	97	100	95
광고	113	102	109	102	100
캐릭터	113	130	97	100	100
지식정보	117	100	103	107	112

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-12〉 '12년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	97
출판	90	87	80	89	88
만화	89	79	80	87	86
음악(공연)	107	107	96	109	101
게임	121	111	129	105	111
영화	89	79	83	77	79
애니메이션	107	107	101	100	103
방송영상독립제작사	100	94	97	100	94
광고	115	103	110	103	101
캐릭터	114	132	99	102	101
지식정보	116	100	103	106	110

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-13〉 '13년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	97
출판	91	87	80	88	87
만화	90	79	80	88	86
음악(공연)	106	107	97	109	101
게임	122	112	129	105	110
영화	91	80	84	78	81
애니메이션	106	106	100	100	102
방송영상독립제작사	101	95	97	100	95
광고	113	102	109	103	100
캐릭터	113	131	98	102	100
지식정보	118	100	103	107	111

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-14〉 '13년 2분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	97
출판	89	86	79	87	86
만화	89	79	80	87	85
음악(공연)	107	108	98	109	102
게임	122	111	128	104	109
영화	92	81	85	79	81
애니메이션	105	104	100	100	101
방송영상독립제작사	101	96	98	100	96
광고	112	102	109	102	100
캐릭터	114	132	99	103	101
지식정보	119	101	103	107	111

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-15〉 '13년 3분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	105	100	98	98	97
출판	90	87	80	87	86
만화	90	79	80	87	85
음악(공연)	106	106	98	108	101
게임	123	112	129	105	110
영화	94	81	86	80	82
애니메이션	103	103	100	100	100
방송영상독립제작사	102	97	98	100	97
광고	111	101	108	101	99
캐릭터	115	133	100	103	102
지식정보	119	101	102	106	110

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-16〉 '13년 4분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	106	100	98	98	98
출판	89	86	79	87	85
만화	90	78	81	87	86
음악(공연)	107	108	100	109	102
게임	123	113	129	105	110
영화	94	81	86	81	83
애니메이션	102	102	100	100	99
방송영상독립제작사	103	97	99	100	98
광고	112	101	108	102	100
캐릭터	116	133	100	104	102
지식정보	119	101	102	106	111

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

〈표 V-17〉 '14년 1분기 콘텐츠산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정
콘텐츠산업	106	100	99	98	98
출판	90	86	80	88	86
만화	91	79	80	88	86
음악(공연)	107	106	100	108	101
게임	124	113	129	105	111
영화	96	82	88	83	85
애니메이션	100	101	99	99	98
방송영상독립제작사	101	96	98	100	97
광고	113	101	108	102	100
캐릭터	117	134	101	105	103
지식정보	120	101	102	106	111

* 84 이하 : 매우 부진, 85~94 : 부진, 95~104 : 호조, 105 이상 : 매우 호조

2 2013년 3분기 콘텐츠산업 분야별 분석 및 전망

2.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '13년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 4,359억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 28.6%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '13년 3분기는 전년동기대비 5.8% 성장하였고 전분기대비 8.2% 하락하였으며 CBI 분석 결과 3분기 123으로 양호
- 게임산업의 '13년 3분기 수출규모를 살펴보면 8,336억 원으로 이 중 상장사 수출액 비중은 29.6%를 차지
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '13년 3분기에 전년동기대비 5.8% 증가하였고 전분기대비 8.2% 하락하였으며 CBI 분석 결과 112로 양호

□ 고용부문

- 게임산업의 '13년 3분기 고용규모를 살펴보면 9만 3,543명으로 상장사 고용 비중은 9.0%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 3분기는 전년동기대비 6.2% 증가하였고 전분기대비 10.3% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 105로 양호

□ 게임산업 2013년 4분기 전망

- 게임산업 '13년 4분기 매출CBI(123) 및 수출CBI(113)는 '13년 3분기 대비 수출 소폭 증가 예상
 - '12년 이후 모바일게임 등 기존 및 신규 이용자 수요증대로 개발업체들의 공급 확대

- ※ '애니팡' 등은 이용접근성이 용이해 여성층 및 중장년층 등을 중심으로 큰 성과를 획득
- ※ '구글 플레이스토어' 기준 매출 1~20위권의 비캐주얼게임은 '몬스터길들이기(RPG)', '격추왕(슈팅)', '레전드오브킹(RPG)', '헬로히어로(RPG)', '아틀란스토리(RPG)', '레전드오브갓(RPG)', '내친구용팔이(RPG)' 등

- 온라인게임의 국내 게임업체와 해외업체들과의 내수시장 확보를 위한 경쟁 증대

- ※ 온라인게임은 점유율에 있어 다소 심각한 수준을 보이고 있으며 최근 점유율 데이터에 의하면 해외업체 개발 게임의 시장점유율이 절반을 초과한 상황
- ※ 라이엇게임즈의 '리그오브레전드'는 '13년 10월 7일~13일 게임트릭스 PC방 점유율 42.27%'를 기록하는 등 초강세를 보이고 있으며 블리자드의 '스타크래프트', '워크래프트3' 등이 꾸준한 인기를 차지

- 게임산업 규제확대 우려가 업계전반의 반발 확산으로 성장동력 저하와 함께 시장 위축 우려 증대

- ※ '인터넷게임 중독 치유지원에 관한 법률안'이 대표적이며 법률안이 통과될 경우 여성가족부장관은 인터넷게임 관련사업자에게 연간 매출액의 100분의 10이하 범위에서 '인터넷게임중독치유부담금' 부과 가능
- ※ '셋다운제'는 업계 전반에서 당초 목표를 달성하지 못해 유명무실한 제도로 인식이 확대되고 있으며, 해외에서도 다양한 게임관련 규제 법안이 발의가 이어지는 상황이나 대체적으로 부정적 관점이 우세

- 국내 모바일게임업체들의 대외경쟁력을 기반으로 해외시장 확대를 통한 역량 강화

- ※ NHN의 SNS 플랫폼인 '라인'을 중심으로 국내 모바일게임의 일본시장에서의 가시적인 성과 달성으로 2013년 상반기 700억원의 매출 실적과 함께 연말까지 약 2,000억원 매출 예상
- ※ 라인 플랫폼을 통하지 않고 출시하는 게임(非라인 플랫폼)도 늘어나고 있으며, '13년 8월 게임온을 통해 출시한 핀콘 '헬로히어로'는 앱스토어 무료앱 1위, 최고 매출앱 20위권 기록

● 게임산업 '13년 4분기 고용CBI는 105로 호조세 유지 예상

- 온라인게임 및 모바일게임 등의 꾸준한 소비 증가에 따라 신작 개발 및 기존 게임 업그레이드 등 개발인력 수요가 지속되는 상황이며, 대형업체 대비 중소업체들의 인력난 확대 예상

2.2. 출판/만화산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 출판 및 만화산업의 '13년 3분기 매출규모를 살펴보면, 출판은 약 5조 36억 원이며 만화는 약 1,969억 원으로 출판/만화 상장사 매출액 비중은 9.5%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '13년 3분기에 전년동기대비 4.2% 감소하였으나 전분기대비 5.1% 상승하였음. '13년 3분기 매출CBI 분석 결과 출판과 만화는 각각 90, 90으로 다소 부진
- 출판 및 만화산업의 '13년 3분기 수출규모를 살펴보면, 출판이 813억 원, 만화가 49억 원으로 출판/만화 상장사 수출액 비중은 5.6%
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 3분기 전년동기대비 110.0% 증가하였으나 전분기대비 5.6% 하락하였으며, 수출CBI는 출판 87, 만화 79로 다소 부진

□ 고용부문

- 출판/만화산업의 '13년 3분기 고용규모를 살펴보면, 20만 7,172명이며 상장사 고용 비중은 2.9%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 3분기는 전년동기대비 10.9% 감소하였고 전분기대비 3.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 출판 87, 만화 87로 부진

□ 출판/만화산업 2013년 4분기 전망

- 출판/만화산업 '13년 4분기 매출CBI는 각각 89, 90이며, 수출CBI는 각각 86, 78로 부진 예상
 - 출판의 전반적인 위축에도 불구하고, 클라우드펀딩 등 자금조달의 다양성 확보로 문학 등 발간 증대 모색

※ 한국출판문화산업진흥원의 2013년 2분기 출판산업 통계 및 경기 동향에 따르면 올 2분기

출간된 신간도서 종수는 1만 4,806종으로 전년동기대비 2.5% 감소했으며 전분기대비 19.8% 다소 큰 폭 하락

※ 문학분야는 '13년 2분기에 전년동기대비 7.7% 증가했으며 특히, 소설의 경우 전년동기대비 14.0% 증가한 2,102종 발간

- 국내 전자책 시장 규모 및 성장 미국 등 출판선진국 대비 저조하나, 최근 스마트기기 사용 증대로 전자책 시장 활성화 증대 예상

※ 미국의 전체 출판시장 중 전자책 비중은 16.5%, 영국의 전자책 시장비중은 13.4%, 일본의 전자책 시장비중은 10.1%로 두자리수 점유율을 기록

※ 전 세계적으로 종이책 시장은 감소하는 추세에 있으며 실제로 미국, 영국, 독일 프랑스 등 출판 선진국들은 마이너스 성장을 기록

- 국내 전자책 시장의 해외시장 진출 확대 및 종이책과의 융합 시도

※ 웹소설 '광해의 연인'은 2013년 1월 연재 후 조회수 및 인기순위 1위를 유지하고 있으며 누적 조회건수의 경우 1,380만건으로 네이버 웹소설 부문 전체 1위 및 유료연재 판매 1위 기록. '광해의 연인'은 종이책과 전자책으로 출간되어 도서 수요자들에게 좋은 반응을 얻은 상황

- 웹툰 등 만화산업의 발전을 위한 '만화발전위원회' 발족과 함께 국내 시장을 기반으로 해외진출 확대 모색

※ 네이버는 '한국만화 해외진출을 위한 발전위원회(이하 만화발전위원회)'를 발족해 국내 만화 콘텐츠의 성장과 유통발전에 기여

- 웹툰의 창작 증가에 따른 소비 확대는 최근 전세계적으로 확대되고 있으며, 이로 인한 웹툰의 성장세 및 글로벌화 가능성 증대

※ '13년 10월 9일 독일 프랑크푸르트에서 개최된 도서전에 출품한 웹툰은 국내 유명 포털사인 네이버에 연재된 노블레스(손제호, 이광수), 신의 탑(SIU), 갓오브하이スクール(박용제) 등 30개 작품이 소개되었으며, 다음커뮤니케이션, SK커뮤니케이션즈 등 국내 포털에 소개된 총 29 편의 만화원작 디렉토리 제작 및 소개

- 유아서적 등을 중심으로 기존 아시아권 뿐 아니라 유럽 등 출판 선진시장으로 진출함에 따라 학습만화도 해외진출의 지속적인 성과 도출

※ 유아전문 출판기업인 '애플비'는 지난 2012년 10월 '독일 프랑크푸르트 국제도서전' 및 2013년 3월 '이태리 볼로냐 도서전' 참가 등으로 영국, 스웨덴, 스페인, 폴란드, 러시아, 중국, 대만, 일본 등 8개국에 수출 계약 체결

※ 미래엔의 아동출판 브랜드 '아이세움'은 국내에서 출판된 '방사능에서 살아남기'를 일본에 '원자력에서 살아남기'라는 제목을 출판했으며 출간과 동시 일본 아마존 아동학습만화 차트 1위 기록

- 지방자치단체 등을 중심으로 만화의 공공목적 이용 증대 및 웹툰의 OSMU 확대 지속
 - ※ 서울시는 '13년 10월 11일부터 한성백제 문화유적 스토리텔링 사업의 일환으로 웹툰 '매의 아이'를 포털 '다음'을 통해 연재

- 출판/만화산업 '13년 4분기 고용CBI는 각각 87, 87로 부진 예상
 - 웹소설, 앱북 및 전자책(교과서 포함) 등의 성장세 확대로 제작 관련 인력 중심의 수요 증가 전망
 - 웹툰 및 스마트폰의 글로벌화에 따라 작가 및 제작, 유통관련 인력 수요 증대 예상

2.3. 음악(공연)산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 음악산업의 '13년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 1조 946억 원이며 음악 상장사 매출액 비중은 25.4%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 3분기에 전년동기대비 17.0% 증가하였으나 전분기대비 20.9% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 106으로 호조
- 음악산업의 '13년 3분기 수출규모를 살펴보면, 약 633억 원이며 상장사 수출액 비중은 81.7%를 차지
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 3분기는 전년동기대비 5.9% 감소하였으나 전분기대비 29.9% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 106으로 양호

□ 고용부문

- 음악산업의 '13년 3분기 고용규모를 살펴보면, 7만 8,240명이며 상장사 고용 비중은 2.1%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 3분기에 전년동기대비 10.8% 증가하였

고 전분기대비 0.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 108로 호조

□ 음악산업 2013년 4분기 전망

- 음악산업 '13년 4분기 매출CBI는 107로 호조, 수출CBI 108로 호조 예상
 - 음악시장에서 중국시장 잠재적 및 가시적 성장 확대로 아이돌 그룹 중심으로 중국인 멤버 투입 증대
 - ※ 중국의 신세대인 '빠링호우(80后)'세대는 다양한 문화 수용에 보다 적극적임에 따라 SM엔터테인먼트에서 론칭한 아이돌 그룹인 엑소(EXO)는 총 12명 멤버중 중국인(캐나다 중국계 포함) 총 4명으로 기존 아이돌 그룹과는 다른 형태로 운영해 중국내 실적 도출
 - 아이돌 그룹 음악의 국내 대중음악시장 영향력이 확대되고 있으며 최근에도 심화되는 양상 지속
 - ※ 대중음악사운드연구소의 'K팝 특정 장르(아이돌) 편중 현황과 대책'에 따르면 국내 공인 음악차트인 가온차트 2012년 결산에서 아이돌 음악이 약 82%를 차지
 - 아시아권을 중심으로 인지도 확대 및 음원, 공연 등 수익성 확보에 따른 K팝의 위상제고로 국내 작곡자들의 해외진출
 - ※ 국내 작곡가 최진석, 임광욱 등 2명의 경우 2013년 해외 다국적 작곡팀인 '디자인 뮤직'과 전속계약을 맺고 활동 시작
 - 국내 창작 뮤지컬의 경우 꾸준히 나타나고 있는 대형 뮤지컬의 흥행성공과 함께 다양한 장르 뮤지컬 공연확대로 성장세 지속 기대
 - ※ 국내 창작 뮤지컬의 경우 '디셈버', '베르테르의 슬픔' 등이 기대를 모으고 있으며 해외 라이선스 공연작은 '위키드', '사랑과 영혼', '카르멘', '맨 오브 라만차' 등
 - 국내 공연산업에 완성도 높은 공연들의 흥행성공으로 뮤지컬 등 다양한 장르 공연산업의 중국 등 해외진출 지속 및 확대
 - ※ 창작 뮤지컬 '쌍화별곡'은 지난 2012년 진출 성공이후 2013년에도 중국 공연 예정
- 음악산업 '13년 4분기 고용CBI는 109로 호조 예상
 - 국내 대형 음악기획사 및 공연 기획자들을 중심으로 인력 수요 증대가 예상되며, 국내 음악산업의 해외위상 제고로 제작 및 에이전트 관련 인력수요 증대 전망

2.4. 방송영상독립제작사산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 방송영상독립제작사의 '13년 3분기 매출규모를 살펴보면, 2,416억 원이며 방송영상독립제작사 상장사 매출액 비중은 6.2%를 차지
 - 방송영상독립제작사 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 3분기 전년동기 대비 29.2% 증가하였고 전분기대비 43.0% 감소하였으며, CBI 분석 결과 3분기 102로 호조

□ 고용부문

- 방송영상독립제작사의 '13년 3분기 고용규모를 살펴보면 6,893명이며 상장사 고용 비중은 1.1%를 차지
 - 방송영상독립제작사 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 3분기는 전년동기와 동일 수준으로 전분기대비 2.7% 증가하였으며, CBI 분석 결과 3분기 100으로 호조

□ 방송영상독립제작사 2013년 4분기 전망

- 방송영상독립제작사의 '13년 4분기 매출CBI는 103으로 호조, 수출CBI는 97로 소폭 상승 예상
 - 완성된 프로그램 콘텐츠의 형태와 함께 방송 포맷형태의 진출 등 새로운 '한류' 조성을 통한 한국형 예능프로그램 중국 진출 확대
 - ※ 2003년 KBS '도전 골든벨'의 경우 중국에 처음으로 포맷을 판매했으며 2011년에 MBC의 '나는 가수다 시즌'부터 본격적인 국내 예능 프로그램의 수출 확대
 - ※ 중국후난위성TV에서 MBC 인기 예능프로그램인 '아빠 어디가?' 포맷을 적용한 중국판 프로그램 방영
 - ※ JTBC의 '히든싱어'는 중국에 포맷으로 수출되어 오는 13년 하반기 중 중국판 '히든싱어' 제작 및 방영 예정
 - 방송콘텐츠의 소비 패턴은 이전 지상파 및 케이블방송 중심에서 유무선 인

□ 영화산업 2013년 4분기 전망

- 영화산업의 '13년 4분기 매출 CBI는 94, 수출 CBI는 81로 지속적 상승세 전망
 - 2013년 3분기 한국영화 점유율은 64.5%로 2013년 상반기 한국영화 점유율은 56.6% 대비 상승했으며 이러한 추세는 당분간 지속 예상
 - ※ '더 테러라이브', '숨바꼭질' 등이 대표적이며, '설국열차' 등 국내 유명감독 연출의 한국형 블록버스터의 흥행이 더해지면서 전반적인 한국영화의 강세 지속
 - 국내 영화의 스토리 등 완성도를 제고한 중·저예산 영화의 지속적인 흥행성 공여부는 향후 한국영화 경쟁력 지속의 첩경 전망
 - ※ 2013년 3분기까지 한국영화 상위 10위 중 '7번방의 선물', '관상', '은밀하게 위대하게', '숨바꼭질' 등 비교적 적은 예산으로 제작된 한국영화의 강세 지속
 - 2013년 3분기 들어 다양한 장르의 한국영화의 수출성과 도출
 - ※ 김기덕 감독의 '외비우스'는 '피에타'를 성공적으로 일본에 배급한 킹 레코즈, 베네룩스의 콘택트 필름, 포르투갈의 필름4유 등에 판매되었으며 전세계 30여개국 수출
 - ※ 박훈정 감독의 '신세계'는 기 판매된 프랑스, 독일, 일본, 미국에 이어 홍콩, 호주, 뉴질랜드, 태국 등지에 추가 판매
 - ※ 정근섭 감독의 '몽타주'는 일본, 대만, 말레이시아, 브루나이 등 판매
 - 한국영화 등 아시아영화의 활발한 홍보 및 거래 확대로 부산국제영화제 '아시아필름마켓'의 토털 마켓 가능성 증대
 - 중국영화시장에서 공동제작 및 극장시장 진출로 성과 획득
 - ※ JYP엔터테인먼트 자회사인 JYP픽처스가 중국 국영 공연제작사인 중국 동방연예그룹과 영화 공동제작 예정
- 영화산업 '13년 4분기 고용CBI는 81로 예상
 - 중·저예산 영화흥행 지속에 따라 국내 및 해외 투자 증대로 제작 중심의 인력 수요 증가, 다양한 한국영화의 수출 성과 도출에 따른 국내 대형 영화 극장사업자의 해외진출 가속화로 인력 수요증가 전망

2.6. 광고산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 광고산업의 '13년 3분기 매출규모는 약 7,534억 원으로 광고 상장사 매출액 비중은 40.0%를 차지
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 3분기에 전년동기대비 6.6% 증가하였으나 전분기대비 8.6% 하락하였으며 CBI 분석 결과 3분기 111로 호조

□ 고용부문

- 광고산업의 '13년 3분기 고용규모는 약 9,013명으로 상장사 고용 비중은 19.0%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 3분기는 전년동기대비 2.6% 증가하였고 전분기대비 1.3% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 101로 호조

□ 광고산업 2013년 4분기 전망

- 광고산업의 '13년 4분기 매출 CBI는 112, 수출 CBI 101로 호조 예상
 - 국내 경기 회복과 대형 스포츠 이벤트 특수가 예상됨에 따라 대형 광고대행사 중심의 매출 증대 전망
 - 온라인 및 모바일 광고 등 신규 플랫폼 분야 및 해외 광고부문 증대 전망
 - 광고산업은 미국, 유로지역 등 해외경기의 상승 기대감으로 국내 대기업계열 광고대행사의 해외진출 확대 전망
- 광고산업의 '13년 4분기 고용CBI는 102로 호조 전망
 - 온라인 및 모바일 광고 수요 증대와 대형 스포츠 이벤트 특수로 광고대행사의 제작관련 인력 증대 예상

2.7. 애니메이션/캐릭터산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 애니메이션/캐릭터 산업의 '13년 3분기 매출규모를 살펴보면, 애니메이션 산업은 1,474억 원이며 캐릭터 산업은 2조 599억 원으로 애니메이션산업 상장사 매출액 비중은 4.2%, 캐릭터 산업 상장사 매출액 비중은 2.7%를 차지
 - 애니메이션 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 3분기는 전년동기대비 0.5% 감소하였고 전분기대비 9.6% 하락하였으며, 캐릭터 상장사 매출액은 '13년 3분기 전년동기대비 3.7% 하락하였으며, 전분기대비 15.6% 증가하였고 애니메이션 CBI 분석 결과 3분기 103으로 양호하며 캐릭터CBI 분석 결과 3분기 115로 양호
- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 3분기 수출규모를 살펴보면, 애니메이션은 349억 원이며 캐릭터는 1,325억 원으로 애니메이션 상장사 수출액 비중은 1.9%이며 캐릭터 상장사 수출액 비중은 17.4%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 3분기는 전년동기대비 18.9% 증가하였고 전분기대비 24.2% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 애니메이션은 103, 캐릭터는 133으로 양호

□ 고용부문

- 애니메이션/캐릭터산업의 '13년 3분기 고용규모를 살펴보면, 애니메이션은 4,505명, 캐릭터는 2만 7,485명이며 애니메이션 상장사 고용 비중은 2.7%, 캐릭터 상장사 고용 비중은 1.5%를 차지
 - 애니메이션/캐릭터 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 3분기 전년동기대비 4.0% 감소 및 전분기대비 1.7% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 애니메이션 100이며 캐릭터 103으로 호조

□ 애니메이션/캐릭터산업 2013년 4분기 전망

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 4분기 매출 CBI는 각각 102, 116, 수출 CBI 102, 133으로 호조 예상
 - 다양한 제작 역량 축적에 따른 창작 애니메이션의 지속적인 기획 및 제작 확대 전망
 - 애니메이션산업 제작 부문은 다소 침체된 분위기 타개를 위한 애니메이션업체와 캐릭터업체와의 협업을 적극 추진
 - ※ 애니메이션을 기반으로 한 다양한 완구의 제작은 애니메이션 제작업체나 캐릭터 등 완구업체에게 원-원의 전략이며 대표적으로 '변신자동차 토봇'이 있음
 - 흥행 창작애니메이션의 제작 및 점점다변화로 신작 창작애니메이션을 중심으로 해외 호평
 - ※ '두리둥실 몽계공향'은 세계 최대 콘텐츠 마켓인 밍컴(MIPCOM)에서 세계 어린이 심사위원들이 선정한 최고 애니메이션(MIP Jr. Kid's Jury)상을 수상했으며 대한민국 콘텐츠어워드에서 대통령상 수상 등 작품성을 인정
 - ※ 신인 연상호 감독이 제작한 애니메이션인 '사이비'가 미국 L.A.에서 개최되는 제27회 미국 AFI 영화제 경쟁 섹션에 초청되었으며, 제46회 시체스국제영화제 애니메이션 최우수상 수상
 - 경쟁력 있는 국내 창작애니메이션의 다양한 해외협력 도출로 애니메이션 기획 및 제작 지속 전망
 - ※ '뿌로로'의 제작사인 아이코닉스 중국법인은 중국방송사 및 제작사들과 함께 초등생용 신규 애니메이션 제작 개시
 - ※ 영화 및 애니메이션 CG업체인 넥스트비주얼스튜디오는 자체 애니메이션 '보우보우' 개발을 위해 현지 중국제작사들과 공동제작 논의 중
 - 캐릭터산업 해외 진출 확대를 위한 차별화된 디자인 및 고품질화로 미주 및 유럽지역 등에 수출 다변화 달성 전망
 - ※ 오로라월드의 경우 '유후와 친구들' 등 자체 개발 캐릭터 완구가 미국 등 선진국들의 수요가 증가하고 있으며, 시장별 맞춤 캐릭터의 인지도 상승이 전반적인 성장을 견인
 - 안정적인 내수 시장 확대를 위한 캐릭터산업 불법복제 근절대책 확대 전망
 - ※ 특허청은 '위조상품신고 포상금제'를 캐릭터 분야까지 확대해 최고 200만원 포상금 지급 계획
 - ※ 캐릭터 불법복제품 만연 방지를 위한 IT기술 접목을 통해 창작 캐릭터의 지적재산권 보호 필요

- 월트디즈니 등 유명 캐릭터 기업의 중국 시장 공략 강화에 따라 국내 캐릭터 업체의 시장 진입기회 증대

※ 월트디즈니사는 오는 2015년 개장을 목표로 상하이 금융센터 부근에 소매 매장과 디즈니 테마파크 구상 및 건설 예정

- 애니메이션/캐릭터산업 '13년 4분기 고용 CBI는 각각 100, 104로 호조
 - 고품질 애니메이션의 국내외 수요증가에 따른 국내 애니메이션업체들의 제작부문 관련 인력 수요 증대 전망
 - 국내외 캐릭터산업의 성장에 따라 국내 창작 캐릭터업체의 제작관련 인력 수요 증대 전망

2.8. 지식정보산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출부문

- 지식정보산업의 '13년 3분기 매출액은 2조 7,212억 원이며 지식정보 상장사 매출액 비중은 35.4%를 차지
 - 지식정보 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 3분기에 전년동기대비 19.8% 증가하였고 전분기대비 0.1% 상승하였으며, CBI 분석 결과 3분기 119로 양호
- 지식정보산업의 '13년 3분기 수출규모는 1,163억 원이며, CBI 분석 결과 3분기 101로 호조

□ 고용부문

- 지식정보산업의 '13년 3분기 고용규모는 7만 656명이며 상장사 고용 비중은 9.7%를 차지
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 3분기에 전년동기대비 12.3% 감소하였고 전분기대비 2.1% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 106으로 양호

□ 지식정보산업 2013년 4분기 전망

- 지식정보산업 '13년 4분기 매출 CBI는 119, 수출 CBI는 101로 호조 전망

- 국내 포털 업체들의 모바일 등 서비스 다양화에 따른 실적개선으로 대형 인터넷 및 모바일 주요 업체들의 중소기업과의 상생 전망
 - ※ 모바일 메신저 국내 1위인 카카오톡은 급증한 가입자 및 회원을 기반으로 게임센터 개설 등 게임서비스 플랫폼으로 신규 수익모델 안착
 - ※ 네이버의 라인은 일일 평균 약 70만명의 신규 가입자를 확보하고 있으며 게임 등 디지털 콘텐츠 판매를 통해 2013년 3분기에 '라인' 매출액이 1,600억 원 초과 예상
- 모바일 메신저 국내외 수요 및 공급 확대에 따라 이와 관련된 콘텐츠 등 시장 성장 전망
 - ※ 카카오는 '카카오톡'으로 국내 절대적인 가입자를 기반으로 수익 확보
 - ※ 중국의 텐센트는 모바일 메신저 분야에 가장 적극적인 행보를 보이고 있으며, 자본력을 기반으로 해외투자 확대
 - ※ 페이스북은 최근 메시징 서비스를 강화하고 있으며 특히 모바일 메신저를 통한 가시적인 수익모델 개발 모색
- 스마트환경 도래에 따라 국내 이러닝 경쟁력을 기반으로 해외진출 확대
 - ※ 청담러닝은 삼성전자 브라질연구소와 제휴해 디지털 교재를 개발해 오는 2014년 브라질 4개 시범학교 공급 예정이며, 실제로 포르투갈어, 수학, 영어 등 4개 과목에 대한 초등학교 교재를 디지털 교재로 공급
 - ※ 디지털 대성은 대성마이맥과 티치미, 비상에듀 등 3개 사이트를 기반으로 2013년 3분기 전체 매출액 중 이러닝 사업부가 56% 차지
- 교육콘텐츠 분야를 중심으로 정보통신기술과 접목된 에듀테인먼트의 상용 증대 및 이를 통한 해외진출 확대
 - ※ SK텔레콤은 스마트 교육로봇인 '누리아띠'의 본격적인 판매를 통해 4~7세 어린이들을 대상으로 로봇을 만지고 움직이며 놀이를 통한 두뇌개발과 신체발달 등 다중 지능을 향상시킬 수 있는 영어학습, 동화놀이, 한자공부 등이 가능한 서비스 제공
 - ※ KT는 국내 IT제조업체 아이리버와 함께 개발한 '키봇2'를 사우디아라비아에 진출해 현지 판매개시
- 지식정보산업의 '13년 4분기 고용 CBI는 106으로 호조 예상
 - 스마트 플랫폼 기반 서비스 이용자 증가와 스마트러닝, 에듀테인먼트 콘텐츠 수요 증가로 기획 및 개발 인력 중심의 수요 증대 전망

부록 : 1. 콘텐츠산업 관련 상장사 현황

〈표 부록 I -1〉 콘텐츠산업 관련 상장사 수 변화 추이

구 분	2011년				2012년				2013년		
	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	3분기
게 임	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20	20
지식정보	7	8	8	8	8	8	8	8	8	8	8
출 판	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9	9
방 송	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22	22
광 고	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4	4
영 화	8	8	8	7	7	7	7	7	7	7	7
음 악	9	9	9	10	10	10	10	10	10	10	10
애니메이션/캐릭터	6	5	5	5	5	5	5	5	5	5	5
합 계	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85	85

□ 게임

〈표 부록 I -2〉 게임 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억 원)	주요 사업
181710	NHN엔터테인먼트	17,894.7	온라인게임 포털 한게임 운영
036570	엔씨소프트	41,857.1	온라인게임 개발 및 유통, MMORPG 강점
095660	네오위즈게임즈	3,747.5	온라인게임 개발 및 유통, 게임 포털 피망
052790	액토즈소프트	5,246.7	온라인게임 개발, 대표작 미르의전설
030350	드래곤플라이	1,414.9	온라인게임 개발사, 위고글로벌 합병 및 우회상장
041140	게임하이	2,502.9	온라인게임 개발, 대표작 서든어택
101730	조이맥스	3,132.8	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 실크로드 온라인
069080	웹젠	2,892.0	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 뮤온라인
058630	엠게임	482.3	온라인게임 포털 엠게임 운영, 개발 및 유통
078340	컴투스	2,960.5	국내최대 모바일게임 업체, 대표작 타이쿤시리즈
052770	와이디온라인	656.1	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 오디션
047080	한빛소프트	472.1	PC게임 유통, 온라인게임 개발 및 유통
047560	이스트소프트	1,076.6	온라인게임 및 소프트웨어 개발, 대표작 카발온라인
067000	조이시티	2,208.2	온라인게임 개발 및 유통, 대표작 프리스타일
035620	바른손게임즈	459.7	온라인게임 및 문화 콘텐츠 사업
052190	소프트맥스	925.3	게임 개발, 온라인 및 콘솔 등 플랫폼 다양화
023770	플레이워드	106.1	온라인게임 개발, 대표작 로한
063080	게임빌	4,024.3	모바일게임 및 게임 퍼블리싱
112040	위메이드엔터테인먼트	7,744.8	온라인게임 개발, 대표작 창천온라인
130960	CJ E&M	14,928.0	온라인게임 개발, 게임 퍼블리싱

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 9월 30일 기준

□ 지식정보

〈표 부록 I -3〉 지식정보 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억 원)	주요 사업
035420	네이버	183,602.1	인터넷포털 네이버 운영, 온라인 콘텐츠 유통
035720	다음커뮤니케이션	12,568.9	인터넷포털 다음 운영, 온라인 콘텐츠 유통
066270	SK커뮤니케이션즈	2,588.3	인터넷포털 네이트 운영, 온라인 콘텐츠 유통
036030	KTH	3,339.4	인터넷포털 파란 운영, 온라인 콘텐츠 유통
067280	크레듀	2,949.3	온라인 교육 서비스, 외국어 평가
057030	YBM시사닷컴	716.9	온라인 교육 서비스 온라인 콘텐츠 유통
072870	메가스터디	4,818.9	온라인 입시준비 교육 서비스, 교육 출판
121440	골프존	7,498.8	스크린 골프 제품 판매 및 서비스, 소프트웨어 개발

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 9월 30일 기준

□ 출판

〈표 부록 I -4〉 출판 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액 (억 원)	주요 사업
095720	웅진씽크빅	1,880.6	온오프라인 교육사업, 학습지 및 생활잡지류 출판
019680	대교	5,819.1	교육 출판 및 학원사업, 전집 및 도서 출판
035080	인터파크	5,475.8	온라인 출판 유통
100220	비상교육	1,533.6	중고등부 학습 교재 출판 전문, 온라인 교육
053280	에스24	878.9	온라인 출판 유통
053290	능률교육	369.0	영어 학습교재 전문 출판, 온라인 및 학원사업
068290	삼성출판사	600.0	유아용 서적 출판 및 미술교재 출판
036000	예림당	1,250.8	도서출판, 저작권매니지먼트, 애니메이션, 무선통신 기기사업
134060	이퓨처	159.3	영어 교육, 영어 학습교재 출판

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 9월 30일 기준

□ 방송

〈표 부록 I -5〉 방송 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억 원)	주요 사업
035760	CJ오쇼핑	21,735.6	TV 및 온라인 홈쇼핑
034120	SBS(유)	7,520.1	지상파 방송 사업, 광고 수익
101060	SBS미디어홀딩스(유)	6,162.4	사업 지주회사, 방송사업 및 문화서비스 사업
028150	GS홈쇼핑	16,327.5	TV 및 온라인 홈쇼핑
040300	YTN	1,171.8	뉴스프로그램의 제작 및 공급, 타워사업, 광고협찬
046140	SBS콘텐츠허브	2,962.0	콘텐츠제공, 프로젝트수익 (OST제작 등), 웨이전시
033130	디지털조선	749.7	인터넷, Si사업, 교육프로그램, 전광판 광고
039340	한국경제TV	422.1	경제 전문 방송, TV광고 및 시청료 수익
052220	IMBC	1,021.2	콘텐츠매출 (드라마, 영화, 만화 등), 해외판매 콘텐츠
068050	팬엔터테인먼트	266.2	방송 드라마 외주제작, 드라마 OST 및 음반 제작
047820	초록뚰	373.9	방송프로그램제작, 배급, 영화제작, 배급
046390	삼화네트웍스	485.4	드라마 제작 및 드라마 판매 판권관리
053210	스카이라이프	13,940.1	위성방송, 방송콘텐츠 제작
122450	케이엠에이치	1,347.8	방송송출 서비스, 채널사용 사업
033830	대구방송	555.0	텔레비전 방송, 지역방송
058400	케이엔엔	1,015.7	인터넷방송, 실시간중계 서비스
057050	현대홈쇼핑	18,960.0	TV 및 온라인홈쇼핑
066790	씨씨에스충북방송	293.8	케이블 방송, 초고속인터넷 서비스
067160	아프리카TV	1,025.9	인터넷 방송, 클라우드 서비스
130960	CJ E&M	14,928.0	케이블 방송, 방송 콘텐츠 제작
054780	키이스트	971.1	문화콘텐츠 기획 및 제작, 영화 투자, 매니지먼트 사업
037560	CJ헬로비전	13,049.8	케이블TV, 초고속인터넷, 인터넷전화, 광고,

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 9월 30일 기준

주: 2. (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목, (불): 불성실공시법인

□ 광고

〈표 부록 I -6〉 광고 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억 원)	주요 사업
030000	제일기획(유)	28,530.2	국내 광고시장 점유율 1위 종합광고 대행사
035000	G2R(유)	1,292.3	사업 지주회사, 자회사 통해 광고 제작 및 전문 대행
037270	휘닉스컴(유)	406.7	(주)보광과 일본 덴쯔가 합작한 광고대행사
010470	오리콤	312.9	종합광고 대행업체, 두산 계열사, 광고제작 및 프로모션

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 9월 30일 기준

주2) (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장

□ 영화

〈표 부록 I -7〉 영화 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억 원)	주요 사업
079160	CJ CGV(유)	11,638.7	멀티플렉스 영화관 운영, CJ계열사
086980	미디어플렉스	2,472.7	영화 투자 및 배급사로 메가박스 등 자회사 보유
003560	IHQ	1,003.9	영화 제작 및 수입, 배급, 상영, 매니지먼트 사업
036260	웰메이드	186.3	공연기획, 영화제작 및 투자, 매니지먼트 사업
002420	세기상사	116.2	영화관 운영
036420	제이콘텐츠리	3,062.2	영화관 운영, 드라마 제작, 케이블방송
130960	CJ E&M	14,928.0	영화 제작투자 및 배급, 영화제작

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 9월 30일 기준

주2) (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

□ 음악

〈표 부록 I -8〉 음악 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억 원)	주요 사업
064260	다날	2,063.4	휴대폰 및 온라인 결제, 벨소리, 통화연결음 등 음원 사업
016170	로엔엔터테인먼트	3,275.3	SK 계열, 음반 기획 및 제작 판매, 온라인 음원 서비스
104200	네오위즈인터넷	1,117.4	B2B 및 B2C 음원 유통, 온라인 음원 서비스
041510	SM엔터테인먼트	7,867.0	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
053110	소리바다	1,098.9	온라인 음악서비스, 휴대폰 콘텐츠 개발, 스트리밍 서비스
043610	KT뮤직	1,166.7	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 온라인 음원 서비스
066410	캔들미디어	525.7	음반 유통, DVD 유통, 영상 콘텐츠 서비스
130960	CJ E&M	14,928.0	음악 콘텐츠 제작 및 유통, 공연사업
035900	JYP엔터테인먼트	1,248.4	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작
122870	YG엔터테인먼트	5,666.2	음반 기획 및 제작, 매니지먼트 사업, 방송영상물 제작

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 9월 30일 기준

주2) (유) : 유가증권시장 상장, 나머지는 코스닥시장, (관) : 관리종목

□ 애니메이션 / 캐릭터

〈표 부록 I -9〉 애니메이션 및 캐릭터 상장사 현황

종목코드	회사명	시가총액(억 원)	주요 사업
066910	손오공	569.8	애니메이션 유통 및 제작, 캐릭터 완구 사업
056080	유진로봇	519.7	로봇 개발 및 제조, 캐릭터 완구 사업
048910	대원미디어	550.0	애니메이션 제작 및 판매, 캐릭터 라이선싱
039830	오로라월드	1,302.3	봉제완구, 캐릭터 디자인 및 머천다이징
018700	바른손	366.9	문구 및 팬시 사업, 캐릭터 디자인 및 제품 개발

자료: KRX, 각사

주: 1. 시가총액은 '13년 9월 30일 기준

주2) (관) : 관리종목, (불) : 불성실공시법인

부록 : 2. 콘텐츠산업 연간 비교

〈표 부록 II -1〉 콘텐츠산업 매출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	매출액(백만원)											
	2011년			2012년					2013년p			
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
출판	5,263,703	5,286,048	21,244,581	5,473,949	5,319,490	5,284,432	5,019,416	21,097,287	5,039,956	4,876,200	5,036,058	-4.7%
	0.4%	0.4%	0.0%	3.6%	-2.8%	-0.7%	-5.0%	-0.7%	0.4%	-3.2%	3.3%	
만화	189,013	188,665	751,691	191,714	188,408	190,427	187,975	758,524	191,216	187,169	196,938	3.4%
	3.1%	-0.2%	1.3%	1.6%	-1.7%	1.1%	-1.3%	0.9%	1.7%	-2.1%	5.2%	
음악	966,307	1,070,487	3,817,460	943,046	957,630	992,907	1,101,342	3,994,925	1,095,421	1,091,567	1,094,654	10.2%
	2.9%	10.8%	29.0%	-11.9%	1.5%	3.7%	10.9%	4.6%	-0.5%	-0.4%	0.3%	
게임	2,210,352	2,307,267	8,804,740	2,646,071	2,422,951	2,311,774	2,371,742	9,752,538	2,358,554	2,429,656	2,435,951	5.4%
	-0.6%	4.4%	18.5%	14.7%	-8.4%	-4.6%	2.60%	10.8%	-0.6%	3.0%	0.3%	
영화	992,037	932,005	3,773,236	1,056,961	1,076,616	1,170,252	1,104,048	4,407,877	1,165,213	1,133,383	1,318,849	12.7%
	7.1%	-6.1%	9.9%	13.4%	1.9%	8.7%	-5.7%	16.8%	5.5%	-2.7%	16.4%	
애니메이션	136,022	114,729	528,551	132,595	116,175	134,165	135,122	518,057	134,597	115,660	147,499	9.9%
	-7.3%	-15.7%	2.8%	15.6%	-12.4%	15.5%	0.7%	-2.0%	-0.4%	-14.1%	27.5%	
방송*	3,785,294	2,625,423	11,856,715	2,642,600	3,014,300	3,123,900	3,315,300	12,096,100	2,913,400	3,176,500	3,173,300	1.6%
	30.3%	-30.6%	13.6%	0.7%	14.1%	3.6%	6.1%	2.0%	-12.1%	9.0%	-0.1%	
방송영상 독립제작사	206,155	219,949	895,769	251,091	256,141	243,879	232,960	984,070	240,572	240,733	241,668	-0.9%
	-7.4%	6.7%	21.5%	14.2%	2.0%	-4.8%	-4.5%	9.9%	3.3%	0.1%	0.4%	
광고**	3,155,117	3,285,746	12,172,681	2,990,584	3,226,884	3,003,827	3,262,508	12,483,803	3,228,396	3,229,285	3,169,783	5.5%
	2.8%	4.1%	17.9%	-9.0%	7.9%	-6.9%	8.6%	2.6%	-1.0%	0.0%	-1.8%	
캐릭터	1,773,676	1,940,440	7,209,583	1,776,086	1,858,291	1,866,177	2,017,086	7,517,640	2,039,488	2,096,630	2,059,921	10.4%
	-3.4%	9.4%	22.3%	-8.5%	4.6%	0.4%	8.1%	4.3%	1.1%	2.8%	-1.8%	
지식정보	2,270,339	2,404,269	9,045,708	2,371,402	2,374,639	2,366,219	2,417,218	9,529,478	2,527,202	2,682,468	2,721,204	15.0%
	1.7%	5.9%	24.9%	-1.4%	0.1%	-0.4%	2.2%	5.3%	4.6%	6.1%	1.4%	
콘텐츠 솔루션	718,096	757,847	2,867,171	727,716	737,042	745,068	819,314	3,029,140	832,146	869,478	872,215	17.1%
	0.6%	5.5%	21.5%	-4.0%	1.3%	1.1%	10.0%	5.6%	1.6%	4.5%	0.3%	
합계	21,666,111	21,132,875	82,967,886	21,203,815	21,548,567	21,433,027	21,984,031	86,169,439	21,766,161	22,128,729	22,468,040	4.8%
	5.0%	-2.5%	13.2%	0.3%	1.6%	-0.5%	2.6%	3.9%	-1.0%	1.7%	1.5%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

** 분기별 실태조사에서 제외된 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 평균환율 1,133.54원, '12년 4분기 평균환율 1,090.86원, '12년 평균 환율 1,126.88원, '13년 1분기 평균환율 1084.08원, '13년 2분기 평균환율 1,122.15원, '13년 3분기 평균환율 1,112.18)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -2〉 콘텐츠산업 종사자수 연간 비교표

(단위 : 명, %)

산업명	종사자(명)									
	2011년		2012년				2013년p			
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
출 판	198,975	198,691	199,803	199,304	198,924	198,259	197,844	197,473	197,223	-0.9%
	-0.3%	-0.1%	0.6%	-0.2%	-0.2%	-0.3%	-0.2%	-0.2%	-0.1%	
만 화	10,426	10,358	10,376	10,250	10,213	10,162	10,106	9,936	9,949	-2.7%
	-0.7%	-0.7%	0.2%	-1.2%	-0.4%	-0.5%	-0.6%	-1.7%	0.1%	
음 악	77,727	78,181	78,348	77,862	78,041	78,402	78,343	78,384	78,240	0.3%
	0.3%	0.6%	0.2%	-0.6%	0.2%	0.5%	-0.1%	0.1%	-0.2%	
계 입	93,510	95,015	94,992	94,516	93,941	95,051	94,531	93,837	93,543	-0.4%
	0.3%	1.6%	0.0%	-0.5%	-0.6%	1.2%	-0.5%	-0.7%	-0.3%	
영 화	29,655	29,569	30,260	30,208	30,314	30,857	31,049	32,118	32,287	6.1%
	1.4%	-0.3%	2.3%	-0.2%	0.4%	1.8%	0.6%	3.4%	0.5%	
애니메이션	4,567	4,646	4,450	4,446	4,430	4,503	4,485	4,494	4,505	1.7%
	1.9%	1.7%	-4.2%	-0.1%	-0.4%	1.6%	-0.4%	0.2%	0.2%	
방 송*	32,376	32,443	31,968	31,876	31,752	31,530	32,453	32,518	32,522	2.4%
	-0.8%	0.2%	-1.5%	-0.3%	-0.4%	-0.7%	2.9%	0.2%	0.0%	
방송영상 독립제작사	5,884	5,923	6,812	6,808	6,781	6,886	6,892	6,902	6,893	1.6%
	-0.3%	0.7%	15.0%	-0.1%	-0.4%	1.5%	0.1%	0.1%	-0.1%	
광 고**	34,593	34,647	36,264	36,320	36,326	36,424	36,634	36,664	36,695	1.0%
	2.5%	0.2%	4.7%	0.2%	0.0%	0.3%	0.6%	0.1%	0.1%	
캐릭터	25,491	26,418	26,393	26,372	26,458	26,897	27,062	27,170	27,485	3.7%
	0.3%	3.6%	-0.1%	-0.1%	0.3%	1.7%	0.6%	0.4%	1.2%	
지식정보	67,642	69,026	68,915	68,487	68,453	69,961	69,924	70,467	70,656	3.1%
	0.1%	2.0%	-0.2%	-0.6%	0.0%	2.2%	-0.1%	0.8%	0.3%	
콘텐츠솔루션	19,554	19,813	19,617	19,629	19,640	20,145	20,299	20,489	21,311	7.8%
	0.6%	1.3%	-1.0%	0.1%	0.1%	2.6%	0.8%	0.9%	4.0%	
합 계	600,400	604,730	608,198	606,078	605,273	609,077	609,622	610,452	611,309	1.0%
	0.2%	0.7%	0.6%	-0.3%	-0.1%	0.6%	0.1%	0.1%	0.1%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

** 분기별 실태조사에서 제외된 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 2010년 기준 콘텐츠산업통계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 평균환율 1,133.54원, '12년 4분기 평균환율 1,090.86원, '12년 평균 환율 1,126.88원, '13년 1분기 평균환율 1084.08원, '13년 2분기 평균환율 1,122.15원, '13년 3분기 평균환율 1,112.18)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

〈표 부록 II -3〉 콘텐츠산업 수출액 연간 비교표

(단위 : 백만원, %)

산업명	수출액(백만원)											
	2011년			2012년					2013년p			
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 합계 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
출판	73,510	101,327	314,082	62,474	74,632	69,200	69,953	276,259	59,086	73,502	81,336	17.5%
	-25.8%	37.8%	-24.1%	-38.3%	19.5%	-7.3%	1.1%	-12.0%	-15.5%	24.4%	10.7%	
만화	3,440	5,530	19,074	4,985	4,911	4,799	4,580	19,275	4,688	4,729	4,938	2.9%
	-34.8%	60.8%	102.3%	-9.9%	-1.5%	-2.3%	-4.6%	1.1%	2.4%	0.9%	4.4%	
음악	63,189	73,771	217,315	47,918	54,689	56,692	105,628	264,927	51,386	53,669	63,392	11.8%
	36.7%	16.7%	125.7%	-35.0%	14.1%	3.7%	86.3%	21.9%	-51.4%	4.4%	18.1%	
게임	639,259	765,973	2,635,172	749,712	733,871	746,575	743,584	2,973,742	768,933	778,959	833,692	11.7%
	2.3%	19.8%	41.9%	-2.1%	-2.1%	1.7%	-0.4%	12.8%	3.4%	1.3%	7.0%	
영화	5,030	5,246	17,540	6,410	5,919	3,146	7,260	22,735	6,853	6,637	3,611	14.8%
	6.2%	4.3%	11.7%	22.2%	-7.7%	-46.8%	130.8%	29.6%	-5.6%	-3.2%	-45.6%	
애니메이션	32,711	33,746	128,475	31,888	31,104	33,945	29,884	126,821	32,967	33,889	34,963	3.0%
	-0.4%	3.2%	14.8%	-5.5%	-2.5%	9.1%	-12.0%	-1.3%	10.3%	2.8%	3.2%	
방송*	56,373	55,604	225,339	60,156	61,838	61,036	61,869	244,899	60,257	61,235	61,336	0.5%
	-0.9%	-1.4%	14.0%	8.2%	2.8%	-1.3%	1.4%	8.7%	-2.6%	1.6%	0.2%	
방송영상 독립제작사	5,729	3,968	21,074	2,470	2,551	7,685	6,265	18,971	4,739	4,795	4,638	-39.6%
	-1.7%	-30.7%	33.1%	-37.8%	3.3%	201.3%	-18.5%	-10.0%	-24.4%	1.2%	-3.3%	
광고**	28,887	29,080	113,275	25,851	27,348	29,256	27,407	109,862	26,876	27,119	28,252	-3.4%
	1.2%	0.7%	29.7%	-11.1%	5.8%	7.0%	-6.3%	-3.0%	-1.9%	0.9%	4.2%	
캐릭터	108,241	128,640	434,674	109,809	129,580	119,956	109,949	469,294	123,521	136,968	132,526	10.5%
	2.9%	18.8%	36.0%	-14.6%	18.0%	-7.4%	-8.3%	8.0%	12.3%	10.9%	-3.2%	
지식정보	119,440	122,899	478,987	111,023	107,986	114,954	167,314	501,277	123,695	113,258	116,386	1.2%
	0.6%	2.9%	12.5%	-9.7%	-2.7%	6.5%	45.5%	4.7%	-26.1%	-8.4%	2.8%	
콘텐츠 솔루션	41,781	42,967	162,095	41,397	42,307	44,081	41,148	168,933	39,838	41,328	48,396	9.8%
	3.4%	2.8%	18.3%	-3.7%	2.2%	4.2%	-6.7%	4.2%	-3.2%	3.7%	17.1%	
합계	1,177,590	1,368,751	4,767,102	1,254,093	1,276,736	1,291,325	1,374,841	5,196,995	1,302,839	1,336,088	1,413,466	9.5%
	0.8%	16.2%	29.3%	-8.4%	1.8%	1.1%	6.5%	9.0%	-5.2%	2.6%	5.8%	

※ 분기별 실태조사에서 일부 제외된 방송*은 한국정보통신진흥협회 월보를 참조하였으며, 광고**산업은 3개년 시계열 및 상장사자료를 이용하여 추정 후 적용

* 분기별 실태조사에서 제외된 방송산업 : 라디오방송업, 텔레비전방송업, 지상파이동멀티미디어방송업, 종합유선방송(1차, 2차, 3차, 4차), 중계유선방송업, 위성방송업, 방송채널사용사업

** 분기별 실태조사에서 제외된 광고산업 : 광고제작업, 서비스업, 인쇄업, 온라인업, 기타업

※ 2010년 기준 콘텐츠산업동계 수출액 비교를 위해 분기별 동향조사 수출액 단위를 백만원으로 수정함('09년 평균 환율 1,276.40원, '10년 평균 환율 1,156.26원, '11년 평균 환율 1,108.11원, '12년 1분기 평균 환율 1,131.47원, '12년 2분기 평균 환율 1,151.81원, '12년 3분기 평균환율 1,133.54원, '12년 4분기 평균환율 1,090.86원, '12년 평균 환율 1,126.88원, '13년 1분기 평균환율 1084.08원, '13년 2분기 평균환율 1,122.15원, '13년 3분기 평균환율 1,112.18)

※ 영화산업 중 극장애니메이션 매출액 제외

2013년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장)
책임집필 김은정 (산업정보팀 책임연구원)

외부집필

제갈근 팀장 (나이스신용평가정보), 박재원 과장 (나이스신용평가정보)

외부자문

정우식 박사 (재인용합경제연구소), 이희승 책임연구원 (재인용합경제연구소),
박성만 이사 (메이븐스퀘어)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2013년 12월 16일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

ISBN : 978-89-6514-326-0 93600

가격 : 비매품

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/KOCCA 연구보고서>
에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문 의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”