

2017.10

2017년 2분기
콘텐츠산업 동향분석 보고서
<지식정보산업편>



1

지식정보산업 실태조사

1. 콘텐츠산업 실태조사 개요
2. 지식정보산업 실태조사 분석결과

1. 콘텐츠산업 실태조사 개요

1.1 | 조사목적

- ‘분기별 콘텐츠산업 실태조사’는 연간 조사의 한계를 극복하고 신속하면서도 정확한 콘텐츠산업 규모 등을 파악
 - 궁극적으로 지속적인 분기별 콘텐츠산업 실태조사를 통해 데이터 축적과 향후 시계열화를 통한 계절적 변화 파악 및 전망 목적
- 현재 콘텐츠산업 관련 상장사(116개, CJ E&M 및 제이콘텐츠리, 룡투코리아 등 사업 부문별 중복 포함) 분석을 통해 콘텐츠 업체의 매출액 등을 파악할 수 있으나 콘텐츠산업 전체를 대변할 수 없는 한계를 보완
 - 산업별 상장사는 게임 31개, 지식정보 12개, 출판 10개, 방송 27개, 광고 11개, 영화 10개, 음악 11개, 애니메이션/캐릭터 4개이며, 이중 연결재무제표 대상 상장사는 34개사임
 - CJ E&M은 영화/음악/방송 등 3개 분야, 룡투코리아는 게임/지식정보 등 2개 분야, 제이콘텐츠리는 영화/방송 등 2개 분야에 중복 포함하였으며, 각 분야별 1개사로 간주
 - 에이프로젠H&G(게임), 와이제이엠게임즈(게임), 인터파크(출판), 아이오케이(방송), 제이웨이(영화) 등 콘텐츠 외 사업을 동시에 영위하고 있는 상장사는 콘텐츠산업에 해당하는 매출 및 수출, 종사자 등을 별도 추출하여 적용
 - 기존 게임 분야에 포함되어 있던 NHN엔터테인먼트와 엔씨소프트는 '16년 1분기 보고서부터 연결 대상 종속회사들의 사업 내용 변동에 따라 분석 기준 재무제표를 변경 : NHN엔터테인먼트(연결→ 개별), 엔씨소프트(개별→연결)
 - 출판 분야에 포함되어 있던 기존 인터파크가 '15년 중 지주회사로 전환 완료하여 상장명이 인터파크 홀딩스(035080)로 변경되었고 관련 고용 수가 과소 계상됨에 따라, '16년 1분기 보고서부터 종속 회사 중 출판 사업을 포함하고 있는 다른 계열 상장사인 인터파크(108790, 연결)로 분석 대상을 교체·변경
 - '17년 2분기 보고서부터 넷마블게임즈(게임, 연결 기준) 1개사가 신규 분석대상으로 포함되었고, 서울리거(게임)는 '16년 4분기 중 사내 게임사업 부문을 투자사에 양도하여 관련 매출, 종사자가 반영되지 않음에 따라 '17년 1분기 보고서부터는 분석대상에서 제외하여 재구성함
 - SK커뮤니케이션즈(지식정보)는 '17년 2월 모회사에 의해 자진 상장폐지 되었으나, '17년 1분기까지 상장 공시자료가 발표되어 포함하되 2분기 보고서부터는 분석대상 상장사에서는 제외하고 일반 패널 사업체 실태조사 대상으로 전환
- 적시적기 콘텐츠업체 조사를 통하여 현실적인 정책이 수립될 수 있도록 기초자료 제공

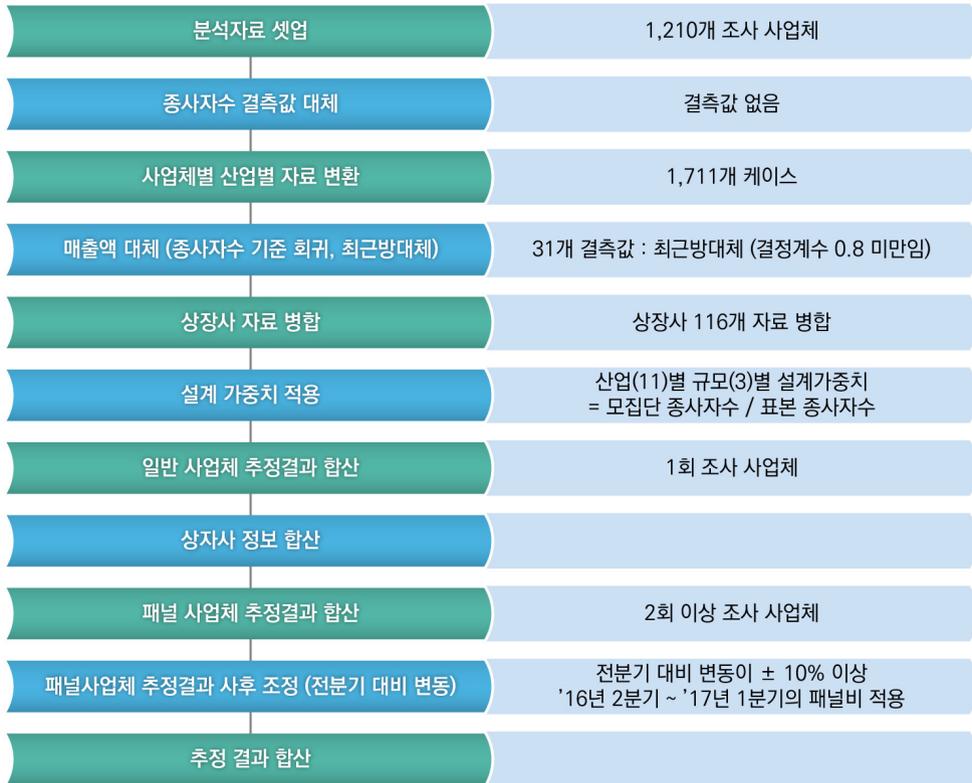
1.2 | 조사대상 및 방법

- '분기별 콘텐츠산업 실태조사'는 총 11개 산업(출판, 만화, 음악, 게임, 영화, 애니메이션, 방송(독립 제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션)을 영위하는 사업체 중 1,210개를 패널 표본으로 선정하여 조사 실시
- 본 조사의 추출단위는 개개의 사업체(본사, 공장, 작업장, 매장 등) 단위이고 2017년 기준 1,210개 사업체는 11개 산업별, 규모(50인 이상, 10~49인, 10인 미만)별 종사자수를 특성치로 모집단 사업체 수 및 변동을 동시에 고려하는 네이만배분법을 활용하여 배분
 - 네이만배분법(Neyman Allocation)은 산업별 사업체수의 편중이 큰 경우 특성치 변동을 동시에 고려하여 배분하는 방법으로 사업체조사에서 널리 활용되고 있음
 - 소규모 사업체 수가 많은 산업(예: 출판)의 과표집을 방지하기 위해 역배분법(Power Allocation)을 동시 고려함
 - 패널사업체와 표본사업체로 나누고, 표본사업체는 콘텐츠산업의 11개 분야를 부 모집단으로 설정, 또한 사업체의 규모에 따라 전수사업체와 표본사업체로 층화
 - 패널사업체는 산업별로 사업체규모의 내재화, 즉 종사자수를 기준으로 고르게 선정되도록 계통추출법(종사자수를 기준으로 정렬한 다음 등간격으로 표본을 구성하는 방법)을 적용
- 2017년 표본설계 기준 산업별 적정 표본수 및 당 분기의 조사 표본수는 아래의 표와 같음

산업명	모집단	적정 표본수	비중	추출률	조사 표본수	비중
출판	25,705	302	30.2%	1.3%	303	25.0%
만화	8,274	66	4.8%	0.8%	68	5.6%
음악	36,535	139	9.3%	0.4%	140	11.6%
게임	14,440	121	12.1%	0.9%	122	10.1%
영화	1,285	59	5.9%	7.4%	58	4.8%
애니메이션	350	84	5.5%	34.6%	83	6.9%
방송	893	58	5.8%	14.4%	61	5.0%
광고	5,688	85	8.5%	1.8%	84	6.9%
캐릭터	2,018	55	3.8%	3.5%	55	4.5%
지식정보	8,651	159	10.0%	2.1%	160	13.2%
콘텐츠솔루션	1,586	76	4.1%	7.3%	76	6.3%
전체	105,425	1,204	100.0%	1.2%	1,210	100.0%

주) 비중 : 전체 표본수 대비 산업별 표본수 비중, 추출률 : 산업별 (표본수/모집단)

- 매출액과 종사자수는 상장사와 조사 사업체의 합산을 통해 산출하였으며 추정 절차는 다음과 같음



- 단위무응답과 항목무응답은 분석대상에 따라 매출액은 종사자수 규모 50인을 기준으로 각각 종사자수 기준 회귀 결정계수가 0.8 이상이면 회귀대체법, 나머지는 최근방대체법으로 추정하였고 수출액은 비추정대체를 이용하여 추정하였음
 - 최근방대체법(Nearest Neighbor Hot-deck-Imputation)은 추정대상의 크기순으로 전후에 있는 평균치 등으로 대체하는 방법, 회귀대체법(Regression Imputation)은 대체변수를 이용하여 도출한 회귀방정식으로 결측치를 추정하는 방법, 비추정대체(Ratio Imputation)는 둘 이상의 변수 간의 비를 이용하여 추정하는 방법임

- 각 산업별 종사자수, 매출액, 수출액의 추정식은 다음과 같음

추정치 = 일반사업체 추정 + 상장사 합산 + 패널사업체 추정

$$\left(\hat{X} = \sum_h w_h \cdot \sum_i X_{hi}(\text{일반}) + \sum_h \sum_i X_{hi}(\text{상장사}) + \sum_h p_h \cdot \sum_i X_{hi}(\text{패널}) \right)$$

- h 는 층(산업(11)별, 규모(3))를 나타내는 첨자, i 는 사업체를 나타내는 첨자, w_h 는 각 층별 설계가중치 (=층별 모집단 종사자수 / 표본 종사자수), p_h 는 각 층별 전분기 대비 패널비(=층별 전분기 패널실적 / 당분기 패널실적)임
- 2분기 실태조사의 조사기간은 2017년 7월 20일부터 8월 25일까지 실시하였으며, 방문조사 및 E-mail, Fax, 전화 등 다양한 방법을 통하여 조사 실시
 - 지난 분기 실태조사 응답업체 1,210개를 패널로 유지하여 2분기에 동일한 업체 및 일부 신규 업체를 대상으로 설문조사를 실시하였으며, 1,210개 업체 중 폐업, 결번, 거절, 업종전환 등의 사유로 총 17개 업체가 응답이 불가하였음
 - 17개 업체에 대해서는 업종, 규모, 지역 등을 고려해 유사 대체표본을 추출하여 설문조사를 실시하였고, 17개 업체가 신규로 추가되어 1,210개 업체가 '17년 2분기 패널로 구축되었음

2. 지식정보산업 실태조사 분석결과

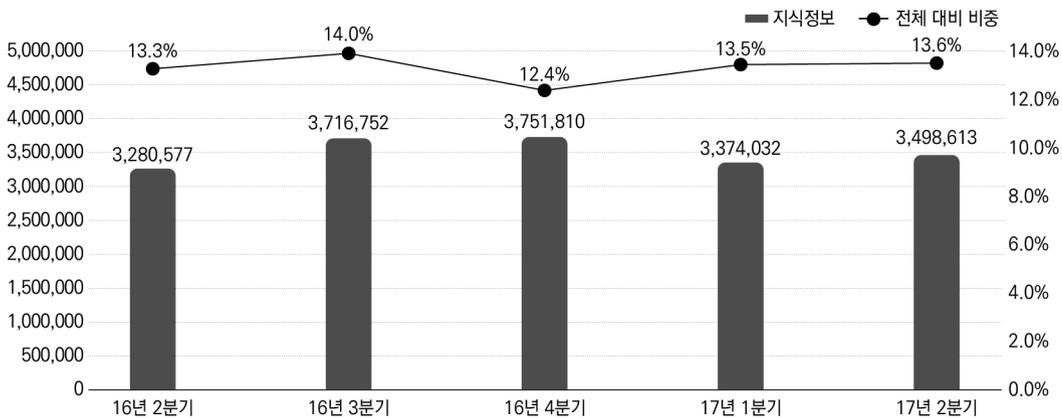
2.1 | 2017년 2분기 지식정보산업 규모

- '17년 2분기 지식정보산업의 매출액은 3조 4,986억 원으로 추정되었으며, 이는 전년동기대비 6.6% 증가한 수준
 - 지식정보산업 매출액은 '16년 2분기부터 4분기까지 연속으로 증가하였다가 '17년 1분기에 전분기대비 감소로 전환 후 2분기에는 다시 증가
- '17년 2분기 기준 지식정보산업 매출액이 전체 콘텐츠산업 매출액에서 차지하는 비중은 13.6%로 나타났으며, '16년 2분부터 '17년 1분기까지는 등락이 지속되었다가 2분기에 비중이 전분기대비 연속으로 소폭 상승

표 I -1 '16년 2분기~'17년 2분기 지식정보산업 매출액 규모

(단위 : 백만 원)

구분	매출액						전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	2016년			2017년				
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기			
지식정보	3,280,577	3,716,752	3,751,810	3,374,032	3,498,613	13.6%	6.6%	
전체	24,645,584	26,634,922	30,345,872	25,038,877	25,741,850	100.0%	4.4%	

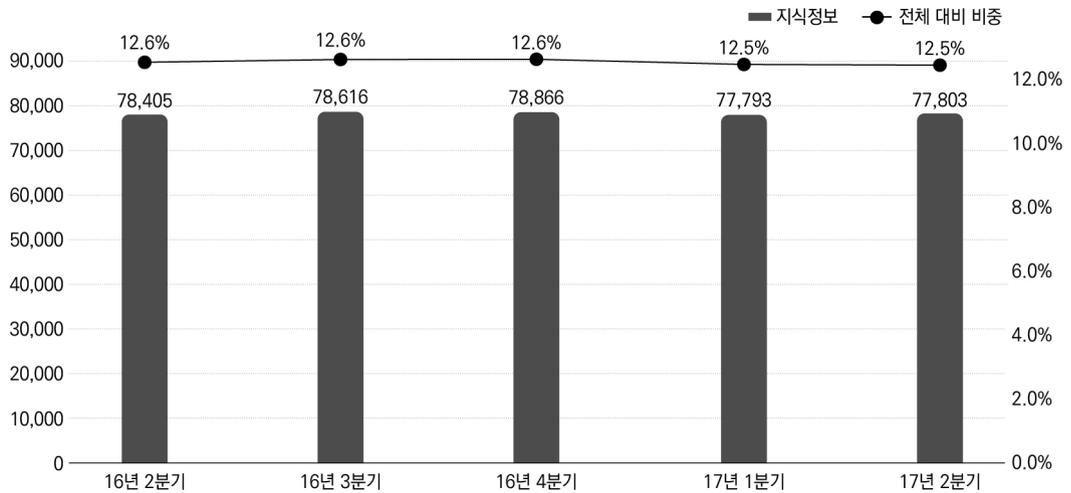


- '17년 2분기 지식정보산업의 종사자수는 77,803명으로 추정되었으며, 이는 전년동기대비 0.8% 감소한 수준
 - 지식정보산업 종사자수는 '16년 2분기부터 '16년 4분기까지 상승세가 지속되었다가 '17년 1분기에 하락 전환 후 2분기에 전분기대비 소폭 상승
- '17년 2분기 기준 지식정보산업 종사자수가 전체 콘텐츠산업 종사자수에서 차지하는 비중은 12.5%로 나타났으며, '16년 2분기부터 12.5% 내외의 수준을 지속 유지

표 1-2 '16년 2분기~'17년 2분기 지식정보산업 종사자 규모

(단위 : 명)

구분	종사자수						전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	2016년			2017년				
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기			
지식정보	78,405	78,616	78,866	77,793	77,803	12.5%	△0.8%	
전체	623,191	621,905	624,884	623,696	624,840	100.0%	0.3%	

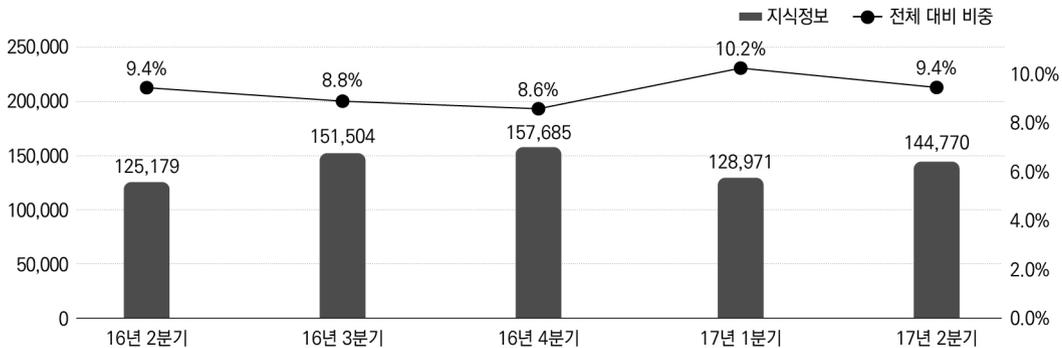


- '17년 2분기 지식정보산업의 수출액은 1억 4,477만 달러로 추정되었으며, 이는 전년동기대비 15.7% 증가한 수준
 - 지식정보산업 수출액은 '16년 3분기, 4분기에 전분기대비 연속 증가하였으나 '17년 1분기 들어 전분기 대비 급감 후 2분기에는 다시 증가
- '17년 2분기 지식정보산업 수출액이 전체 콘텐츠산업 수출액에서 차지하는 비중은 9.4%로 나타났으며, '16년 2분기에서 4분기까지 하락세가 이어졌으나 '17년 1분기에 크게 반등하였고, 다시 2분기에는 하락하며 9.4%를 기록

표 I-3 '16년 2분기~'17년 2분기 지식정보산업 수출액 규모

(단위 : 천 달러)

구분	수출액						전체산업대비 비중	전년동기대비 증감률
	2016년			2017년				
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기			
지식정보	125,179	151,504	157,685	128,971	144,770	9.4%	15.7%	
전체	1,328,928	1,716,401	1,836,857	1,266,527	1,533,902	100.0%	15.4%	



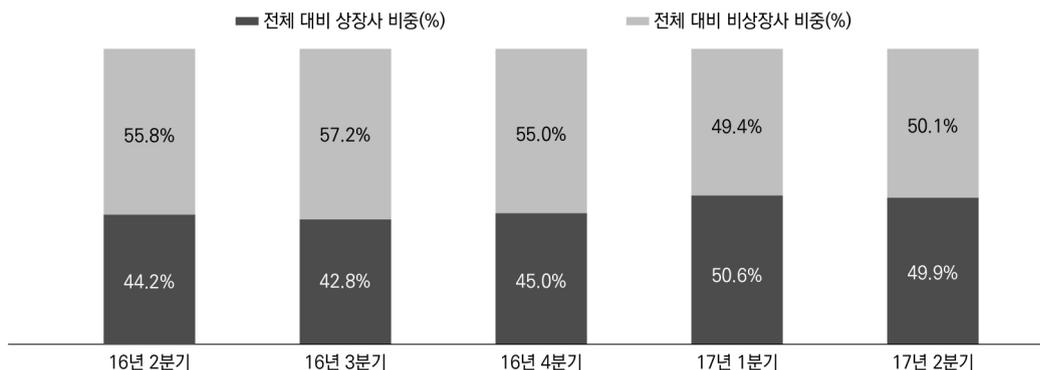
2.2 | 2017년 2분기 지식정보산업 구조 분석

- '17년 2분기 지식정보 산업 상장사 매출액은 1조 7,473억 원으로 확인되었으며, 이는 전체 지식정보 산업 매출액의 49.9%를 차지하는 수준
 - 지식정보산업 매출액에서 상장사가 차지하는 비중은 '16년 3분기에 전분기대비 하락 후 4분기와 '17년 1분기까지 연속 상승을 보였으나, '17년 2분기에는 전분기대비 소폭 감소하며 49.9%를 기록

표 I -4 '16년 2분기~'17년 2분기 지식정보산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원)

구 분		지식정보산업 전체 매출액	지식정보산업 상장사 매출액	전체 대비 상장사비중(%)
2016년	2분기	3,280,577	1,450,559	44.2%
	3분기	3,716,752	1,591,145	42.8%
	4분기	3,751,810	1,688,759	45.0%
2017년	1분기	3,374,032	1,708,743	50.6%
	2분기	3,498,613	1,747,347	49.9%
	2분기 전년동기대비	6.6%	20.5%	5.7%p

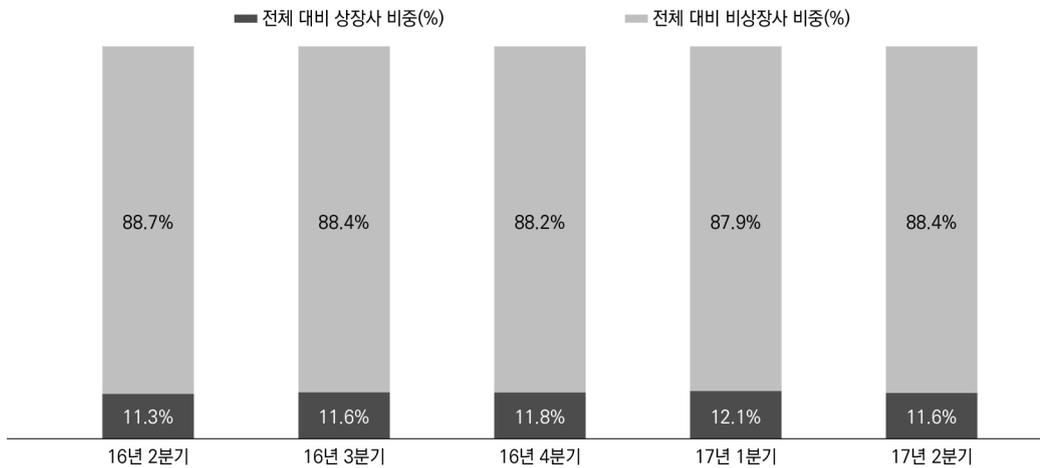


- '17년 2분기 지식정보 산업 상장사 종사자수는 9,041명으로 확인되었으며, 이는 전체 지식정보산업 종사자수의 11.6%를 차지하는 수준
 - 지식정보산업 종사자수에서 상장사가 차지하는 비중은 '16년 2분기부터 '17년 1분기까지 점진적으로 증가세가 지속되어 일시적으로 12% 대로 진입했다가 2분기에는 소폭 하락하여 11.6%를 기록

표 1-5 '16년 2분기~'17년 2분기 지식정보산업 전체 종사자 대비 상장사 종사자 비교

(단위 : 명)

구 분		지식정보산업 전체 종사자수	지식정보산업 상장사 종사자수	전체 대비 상장사비중(%)
2016년	2분기	78,405	8,874	11.3%
	3분기	78,616	9,121	11.6%
	4분기	78,866	9,269	11.8%
	2017년	1분기	77,793	9,451
	2분기	77,803	9,041	11.6%
	2분기 전년동기대비	△0.8%	1.9%	0.3%p





2

상장사 분석

1. 지식정보산업 상장사 경영실적 분석
2. 지식정보산업 상장사 고용 분석
3. 지식정보산업 상장사 재무분석

II | 상장사 분석

1. 지식정보산업 상장사 경영실적 분석

1.1 | 상장사 매출 변동 추이

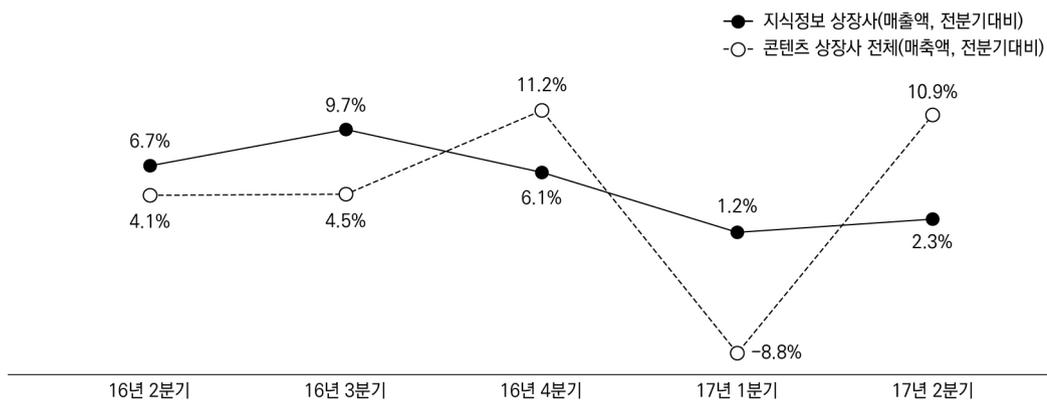
- '17년 2분기 지식정보산업 상장사 매출액은 약 1조 7,474억 원으로 전년동기대비 20.5%, 전분기대비 2.3% 증가
 - '16년 2분기부터 '17년 2분기까지 지속적인 증가를 보임
- 콘텐츠 상장사 전체 매출액과 지식정보산업 상장사는 '16년 4분기를 제외하고는 전반적으로 비슷한 변동 추이를 나타내고 있으나 '17년 1분기부터 변동폭이 커진 경향을 보임

표 II-1 | 지식정보산업 상장사 매출액 변동

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)	
지식정보	14,505.6 6.7%	15,911.5 9.7%	16,887.6 6.1%	17,087.4 1.2%	17,473.5 2.3%	20.5%
콘텐츠 상장사 전체	68,058.8 4.1%	71,108.8 4.5%	79,081.0 11.2%	72,128.7 △8.8%	80,017.9 10.9%	17.6%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 매출액 또는 영업수익



- NAVER의 '17년 2분기 매출액은 약 1조 1,296억 원으로 전년동기대비 14.4%, 전분기대비 4.4% 증가
 - NAVER의 주력 매출원인 광고 부문은 모바일 신규 상품 개발 및 비즈니스플랫폼의 모바일 검색 기능이 강화되면서 전년동기대비 21% 성장했으며 쇼핑 관련 매출도 다양한 카테고리가 늘어나면서 12% 증가하며 2분기 매출은 성장을 나타냄. 네이버페이의 거래액 규모가 커지고 있고, 번역 애플리케이션인 파파고, 키보드 앱인 스마트보드, 이미지 검색 서비스인 스마트렌즈, 콘텐츠 큐레이션 앱인 디스코 등을 잇따라 개발하면서 미래를 위해 큰 규모의 투자를 지속하고 있어 장기적 추세에 기대
- 카카오의 '17년 2분기 매출액은 약 3,411억 원으로 전년동기대비 88.1% 증가, 전분기대비 7.8% 감소
 - 카카오는 '17년 2분기에 역대 최대 분기 매출을 달성하였는데, 주력 매출 부문인 광고, 콘텐츠 등이 고르게 성장하며 전반적인 매출이 증가함. 카카오는 국민 메신저인 '카카오톡'의 예약/결제 기능 추가, 카카오뱅크-카카오페이 연계 등 신사업을 대거 준비하고 있어, 올해를 기점으로 수익성이 확보된 대표적인 신산업 기업으로서 카카오가 부상할 수 있을지가 관심으로 떠오르고 있음
 - 콘텐츠에서는 멜론의 음악 서비스 외 게임, 웹소설과 웹툰, 이모티콘 등의 매출이 존재하는데, 게임 매출은 큰 변화가 없었지만 웹소설/웹툰, 이모티콘의 매출이 큰 성장세를 나타내고 있음
- 메가스터디교육의 '17년 2분기 매출액은 약 567억 원으로 전년동기대비 21.1%, 전분기대비 19.8% 증가
 - 메가스터디교육은 '16년 회사 전체 매출액의 대부분을 고등부 사업부문에서 올리며 업계 2위(현재 1위는 이투스)에 올랐는데, '15년 메가스터디에서 인적분할해 출범한 메가스터디교육은 최근 1년 여간 재정비에 힘쓴 만큼 업계 1위 자리를 탈환한다는 계획을 가지고 있음
- 골프존의 '17년 2분기 매출액은 약 409억 원으로 전년동기대비 11.8%, 전분기대비 22.1% 감소
 - 스크린야구 산업의 가파른 성장세에 힘입어 골프존 계열사 뉴턴콘텐츠의 스크린야구장인 '스트라이크존'이 빠르게 확산되고 있으나, 주력사업인 스크린골프의 시장이 과포화 되며 최근 성장세가 주춤하고 있는 것으로 보임

표 II -2 지식정보산업 상장사별 매출액 변동

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)	
NAVER	9,872.8 5.3%	10,130.8 2.6%	10,849.9 7.1%	10,822.5 △0.3%	11,296.3 4.4% 14.4%	
카카오	1,813.3 20.3%	2,874.8 58.5%	3,295.0 14.6%	3,163.7 △4.0%	3,411.7 7.8% 88.1%	
SK컴즈	146.0 △7.4%	139.7 △4.3%	138.1 △1.2%	129.4 △6.3%	- - -	
KTH	469.9 6.2%	472.1 0.5%	602.8 27.7%	543.8 △9.8%	548.2 0.8% 16.7%	
크레듀	456.2 22.6%	429.1 △5.9%	503.1 17.2%	409.8 △18.5%	502.5 22.6% 10.1%	
와이비엠넷	153.8 △15.1%	166.9 8.5%	161.1 △3.5%	153.1 △4.9%	147.2 △3.9% △4.3%	
메가스터디	396.3 7.0%	415.4 4.8%	319.9 △23.0%	406.8 27.2%	360.9 △11.3% △8.9%	
골프존	463.6 △11.3%	513.8 10.8%	468.6 △8.8%	525.0 12.0%	408.8 △22.1% △11.8%	
메가스터디교육	467.9 18.7%	531.3 13.6%	351.3 △33.9%	473.1 34.7%	566.8 19.8% 21.1%	
룽투코리아	28.3 3.0%	22.7 △19.7%	22.9 0.9%	20.4 △10.8%	18.2 △11.1% △35.7%	
메가엠디	177.8 △2.3%	179.4 0.9%	118.2 △34.1%	202.9 71.7%	212.2 4.6% 19.3%	
에이원앤	39.1 △18.1%	36.6 △6.3%	35.4 △3.3%	39.8 12.4%	30.9 △22.4% △21.0%	
청담러닝	198.3 △0.9%	178.1 △10.2%	139.3 △21.8%	197.1 41.4%	182.1 △7.6% △8.2%	
합 계	14,505.6 6.7%	15,911.5 9.7%	16,887.6 6.1%	17,087.4 1.2%	17,473.5 2.3% 20.5%	

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 매출액 또는 영업수익

1.2 | 상장사 영업이익 변동 추이

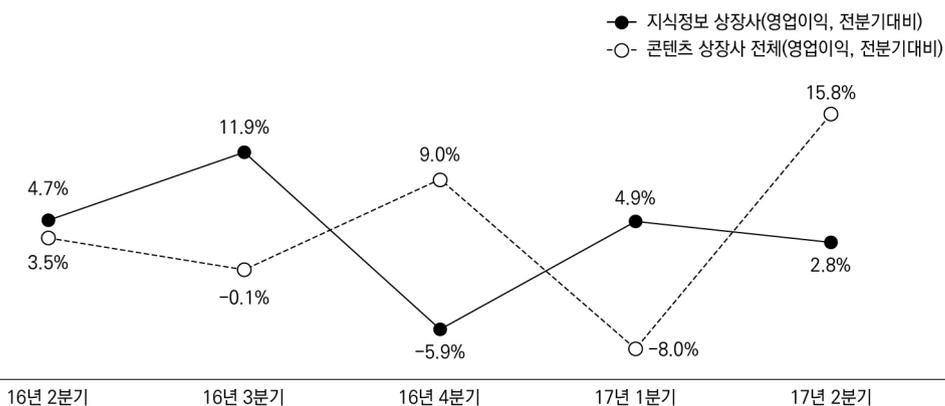
- 지식정보산업의 영업이익은 '17년 2분기 기준 약 3,227억 원으로 일시적으로 감소한 '16년 4분기를 제외하고 '16년 2분기부터 '17년 2분기까지 전반적인 증가세를 보임
- 콘텐츠 상장사 전체 영업이익 변동 추이와 비교해보면, 지식정보산업 상장사는 '16년 2분기 이후 지속적으로 콘텐츠 상장사 전체와 증감률이 반대로 나타나는 경향이 있는 것으로 나타남

표 II-3 지식정보산업 상장사 영업이익 변동

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년	
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)
지식정보	2,841.3 4.7%	3,180.6 11.9%	2,993.4 △5.9%	3,139.2 4.9%	3,227.1 2.8% 13.6%
콘텐츠 상장사 전체	8,044.3 3.5%	8,033.8 △0.1%	8,759.7 9.0%	8,058.9 △8.0%	9,329.9 15.8% 16.0%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 영업이익



- 상장사 중 NAVER의 '17년 2분기 영업이익은 2,852억 원으로 전년동기대비 4.6% 증가, 전분기대비 1.9% 감소
 - '16년 2분기부터 '17년 1분기까지 지속적인 영업이익 증가세를 나타냈으나, '17년 2분기에 주춤하며 전분기대비 1.9% 감소
- 카카오의 '17년 2분기 영업이익은 180억 원으로 전년동기대비 234.3%, 전분기대비 32.8% 증가

- '16년 2분기에 전분기대비 큰 폭 감소 후 3분기, 4분기에 연속 증가하였다가, 이후 '17년 1분기에 감소, 2분기에는 증가의 등락을 나타냄
- 골프존의 '17년 2분기 영업이익은 57억 원으로 전년동기대비 47.0%, 전분기대비 62.8% 감소
 - '16년 2분기부터 4분기까지 지속적인 영업이익 감소가 나타났으나, '17년 1분기에 큰 폭으로 증가 하였으나 2분기에 다시 전분기대비 감소

표 II-4 지식정보산업 상장사별 영업이익 변동

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)	
NAVER	2,726.6 6.2%	2,823.0 3.5%	2,902.5 2.8%	2,908.0 0.2%	2,852.1 △1.9% 4.6%	
카카오	△134.4 △906.4%	91.7 168.2%	178.1 94.2%	135.9 △23.7%	180.4 32.8% 234.3%	
SK컴즈	△24.3 19.5%	△21.6 11.1%	△34.8 △60.8%	△23.4 32.8%	- - -	
KTH	11.0 △17.6%	18.2 66.0%	20.0 9.9%	10.2 △49.3%	13.2 29.8% 20.1%	
크레듀	48.7 105.1%	32.4 △33.4%	66.9 106.5%	23.7 △64.7%	49.5 109.1% 1.7%	
와이비엠넷	5.7 △60.7%	9.9 74.7%	△6.0 △160.4%	10.6 277.9%	3.3 △68.7% △41.3%	
메가스터디	31.8 679.4%	19.2 △39.7%	△81.7 △526.1%	△26.8 67.2%	6.4 123.8% △79.9%	
골프존	107.0 △18.7%	101.8 △4.9%	99.3 △2.4%	152.6 53.7%	56.7 △62.8% △47.0%	
메가스터디교육	55.1 234.0%	90.9 65.0%	△65.5 △172.1%	△61.8 5.7%	66.1 206.9% 19.9%	
룽투코리아	0.3 △88.2%	4.6 1,701.1%	△0.6 △113.0%	△1.0 △72.1%	△5.6 △447.8% △2,303.9%	
메가엠디	28.2 1.5%	10.0 △64.5%	△57.7 △675.9%	0.1 100.2%	4.8 4,222.2% △83.0%	
에이원앤	0.8 △12.5%	0.5 △37.9%	1.7 229.3%	1.0 △39.4%	△5.1 △596.6% △715.4%	
청담러닝	13.1 42.0%	10.0 △23.1%	△86.7 △963.1%	10.0 111.5%	10.2 1.9% △21.9%	
합 계	2,841.3 4.7%	3,180.6 11.9%	2,993.4 △5.9%	3,139.2 4.9%	3,227.1 2.8% 13.6%	

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 영업이익

2. 지식정보산업 상장사 고용 분석

2.1 | 상장사 고용 변동 추이

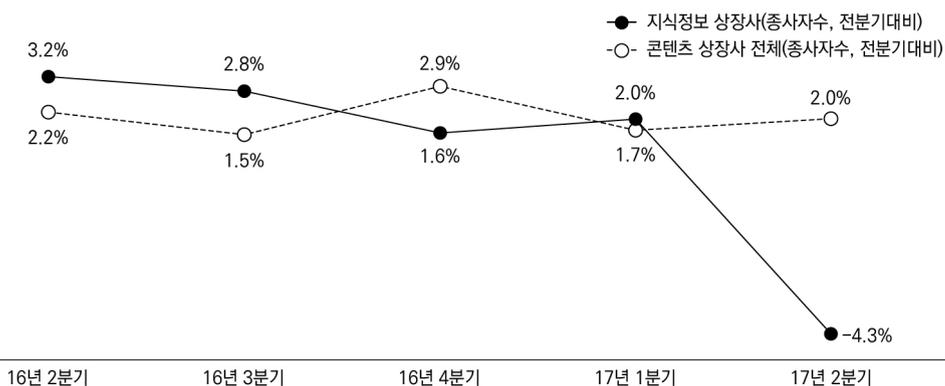
- 지식정보산업의 '17년 2분기 종사자수는 9,041명으로 전년동기대비 1.9% 증가하였으며, '16년 2분기부터 '17년 1분기까지 연속 상승세를 유지하였으나 2분기에는 감소 전환
- 콘텐츠 상장사 전체 종사자수 변동 추이와 비교해보면, 변동폭의 차이는 크지 않으나 변동 추세는 서로 상반되는 경향을 나타내고 있고, 특히 '17년 2분기에는 콘텐츠 상장사 전체 대비 큰 폭으로 하락한 경향을 보임

표 II-5 지식정보산업 상장사 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)	
지식정보	8,874 3.2%	9,121 2.8%	9,269 1.6%	9,451 2.0%	9,041 △4.3%	1.9%
콘텐츠 상장사 전체	40,122 2.2%	40,714 1.5%	41,876 2.9%	42,601 1.7%	43,457 2.0%	8.3%

자료: 전자공시시스템, 각사 정기보고서(분기보고서, 반기보고서, 사업보고서) 상의 전체 직원수



2.2 | 상장사별 고용 변동 추이

- 상장사 중 NAVER의 '17년 2분기 종사자수는 2,532명으로 전년동기대비 2.1% 증가, 전분기대비 5.5% 감소
 - '16년 2분기부터 '17년 1분기까지 지속적인 증가를 보였으나 2분기에는 전분기대비 감소로 전환
- 카카오의 '17년 2분기 종사자수는 2,689명으로 전년동기대비 2.4% 증가, 전분기대비로는 0.1% 감소
 - '16년 2분기, 3분기에는 전분기대비 연속 증가를 보였으나, 4분기에 정체 후 '17년 1분기에는 감소로 전환되며 2분기에도 연속 감소
- 메가스터디교육의 '17년 2분기 종사자수는 1,050명으로 전년동기대비 13.6% 증가, 전분기대비 2.3% 감소
 - '16년 3분기에 전분기대비 소폭 감소 후 4분기까지 정체를 보였으나, '17년 1분기에는 전분기대비 큰 폭으로 종사자수가 증가하였고 2분기에는 다시 소폭 감소

표 II-6 지식정보산업 상장사별 고용 변동

(단위 : 명, %)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)	
NAVER	2,479 5.7%	2,568 3.6%	2,568 0.0%	2,678 4.3%	2,532 △5.5%	2.1%
카카오	2,627 2.1%	2,738 4.2%	2,738 0.0%	2,692 △1.7%	2,689 △0.1%	2.4%
SK컴즈	294 △1.3%	288 △2.0%	288 0.0%	271 △5.9%	-	-
KTH	583 2.5%	581 △0.3%	581 0.0%	658 13.3%	694 5.5%	19.0%
크레듀	666 0.5%	693 4.1%	693 0.0%	714 3.0%	723 1.3%	8.6%
와이비엠넷	421 △4.8%	431 2.4%	431 0.0%	424 △1.6%	434 2.4%	3.1%
메가스터디	126 6.8%	115 △8.7%	115 0.0%	114 △0.9%	108 △5.3%	△14.3%
골프존	271 1.5%	277 2.2%	277 0.0%	243 △12.3%	256 5.3%	△5.5%
메가스터디교육	924 7.1%	919 △0.5%	919 0.0%	1,075 17.0%	1,050 △2.3%	13.6%
룽투코리아	45 △2.2%	42 △6.7%	42 0.0%	39 △7.1%	40 2.6%	△11.1%
메가엠디	261 7.9%	274 5.0%	274 0.0%	342 24.8%	340 △0.6%	30.3%
에이원앤	58 9.4%	60 3.4%	60 0.0%	57 △5.0%	52 △8.8%	△10.3%
청담러닝	119 △1.7%	135 13.4%	135 0.0%	144 6.7%	123 △14.6%	3.4%
합 계	8,874 3.2%	9,121 2.8%	9,269 1.6%	9,451 2.0%	9,041 △4.3%	1.9%

3. 지식정보산업 상장사 재무분석

3.1 | 성장성 변화 추이

▣ 자산증가율¹⁾ 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 자산증가율은 7.4%로 전년동기대비 4.2%p 상승
 - '16년 2분기 대비 3분기에 자산증가율이 크게 증가하였고 이후 '17년 1분기까지 자산증가율의 크기는 하락하였다가 2분기에 다시 상승
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자산증가율은 16.5%로 전년동기대비 11.5%p 상승

표 II-7 지식정보산업 상장사 자산증가율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	3.2	9.3	4.9	0.7	7.4	4.2
콘텐츠 상장사 전체	5.1	2.8	5.2	△1.0	16.5	11.5

▣ 투자증가율²⁾ 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 투자증가율은 4.7%로 전년동기대비 16.5%p 하락
 - '16년 2분기부터 4분기까지 상승하였다가 '17년 1분기에 전분기대비 큰 폭 하락 후 2분기에는 다시 상승
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 투자증가율은 4.5%로 전년동기대비 7.1%p 하락

표 II-8 지식정보산업 상장사 투자증가율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	21.2	23.9	27.6	0.3	4.7	△16.5
콘텐츠 상장사 전체	11.6	17.2	21.2	0.9	4.5	△7.1

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

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

▣ 사내유보율³⁾ 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 사내유보율은 258.0%로 전년동기대비 54.5%p 상승한 수준
 - '16년 2분기부터 '17년 2분기까지 등락이 지속하여 나타나고 있음
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 사내유보율은 201.5%로 전년동기대비 7.5%p 상승

표 II -9 지식정보산업 상장사 사내유보율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	203.4	185.5	244.5	233.9	258.0	54.5
콘텐츠 상장사 전체	194.0	190.8	206.8	203.6	201.5	7.5

3.2 | 수익성 변화 추이

▣ 영업이익률 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 영업이익률은 18.5%로 전년동기대비 1.1%p 하락한 수준
 - '16년 2분기부터 '17년 1분기까지 등락이 지속되었다가 2분기에는 전분기대비 연속 상승
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 영업이익률은 11.7%로 전년동기대비 0.2%p 하락

표 II -10 지식정보산업 상장사 영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	19.6	20.0	17.7	18.4	18.5	△1.1
콘텐츠 상장사 전체	11.8	11.3	11.1	11.2	11.7	△0.2

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

▣ 자산영업이익률⁴⁾ 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 자산영업이익률은 2.3%로 전년동기대비 0.2%p 하락한 수준
 - '16년 2분기 이후 '17년 2분기까지 등락이 지속되고 있으나 전반적으로는 하락 추세를 나타내며 '17년 2분기에는 전년동기대비 하락
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자산영업이익률은 1.7%로 전년동기대비 0.1%p 하락

표 II-11 지식정보산업 상장사 자산영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	2.5	2.6	2.3	2.4	2.3	△0.2
콘텐츠 상장사 전체	1.8	1.8	1.8	1.7	1.7	△0.1

▣ 자본영업이익률 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 자본영업이익률은 3.3%로 전년동기대비 0.7%p 하락한 수준
 - '16년 2분기에서 4분기까지 연속 하락 이후 '17년 1분기에는 정체하며 전분기 수준을 유지하였다가, 2분기에 재차 하락하며 3.3% 수준을 기록
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자본영업이익률은 2.4%로 전년동기대비 0.3%p 하락

표 II-12 지식정보산업 상장사 자본영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	4.0	3.7	3.5	3.5	3.3	△0.7
콘텐츠 상장사 전체	2.8	2.6	2.8	2.6	2.4	△0.3

4) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산 × 100

3.3 | 안정성 변화 추이

▣ 부채비율 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 부채비율은 44.0%로 전년동기대비 16.7%p 하락
 - '16년 2분기부터 '17년 1분기까지는 등락세를 보였다가 2분기에는 전분기에 이어 연속 하락하며 44.0%를 기록
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 부채비율은 43.7%로 전년동기대비 8.9%p 하락

표 II-13 지식정보산업 상장사 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	60.7	43.0	49.6	47.5	44.0	△16.7
콘텐츠 상장사 전체	52.6	46.3	52.4	49.7	43.7	△8.9

▣ 유동비율 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 유동비율은 218.8%로 전년동기대비 57.7%p 상승한 수준
 - '16년 2분기부터 '17년 1분기까지는 등락세를 보였다가 2분기에는 연속 상승하였고, 특히 '16년 3분기에 전분기대비 큰 폭 상승 이후 200% 이상을 지속 유지
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 유동비율은 209.5%로 전년동기대비 33.6%p 상승

표 II-14 지식정보산업 상장사 유동비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	161.1	245.9	202.8	214.1	218.8	57.7
콘텐츠 상장사 전체	175.9	200.7	182.1	192.7	209.5	33.6

▣ 자기자본비율⁵⁾ 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 자기자본비율은 69.4%로 전년동기대비 7.2%p 상승한 수준
 - '16년 2분기부터 '17년 1분기까지는 지속적인 등락을 보였다가 2분기에는 전분기대비 연속 상승
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자기자본비율은 69.6%로 전년동기대비 4.1%p 상승

표 II -15 지식정보산업 상장사 자기자본비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	62.2	69.9	66.9	67.8	69.4	7.2
콘텐츠 상장사 전체	65.5	68.4	65.6	66.8	69.6	4.1

3.4 | 생산성 변화 추이

▣ 1인당 평균매출액 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 1인당 평균매출액은 1억 9,300만 원으로 전년동기대비 3,000만 원 증가한 수준
 - '16년 2분기부터 4분기까지 연속으로 증가하였고, '17년 1분기에는 전분기대비 소폭 감소하였으나 다시 2분기에 증가
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사의 1인당 평균매출액은 1억 8,400만 원으로 전년동기대비 1,400만 원 증가

표 II -16 지식정보산업 상장사 1인당 평균매출액 추이

(단위 : 억 원, %)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)	
지식정보	1.63	1.74	1.82	1.81	1.93	
	3.4%	6.7%	4.4%	△0.8%	6.9% 18.2%	
콘텐츠 상장사 전체	1.70	1.75	1.89	1.69	1.84	
	1.9%	3.0%	8.1%	△10.3%	8.8% 8.6%	

5) 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

▣ 자본집약도⁶⁾ 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 자본집약도는 15억 5,100만원으로 전년동기대비 2억 7,600만 원 증가한 수준
 - '16년 2분기에서 4분기까지 연속 증가를 보인 이후 '17년 1분기에는 소폭 감소하였으나, 다시 '17년 2분기에 전분기대비 큰 폭으로 증가하며 '16년 2분기 이후 최대치를 나타냄
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사의 자본집약도는 12억 6,800만 원으로 전년동기대비 1억 6,800만 원 증가

표 II-17 지식정보산업 상장사 자본집약도 추이

(단위 : 억 원)

구분	2016년			2017년		전년동기대비
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기	
지식정보	12.75	13.56	13.99	13.82	15.51	2.76
콘텐츠 상장사 전체	11.00	11.14	11.40	11.10	12.68	1.68

3.5 | 활동성 변화 추이

▣ 자기자본회전율⁷⁾ 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 자기자본회전율은 0.18%로 전년동기대비 0.03%p 하락한 수준
 - '16년 2분기부터 4분기까지 소폭의 등락을 보이고 '17년 1분기에는 정체를 보이다 2분기에 다시 소폭 하락하며 0.18%를 기록
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 자기자본회전율은 0.21%로 전년동기대비 0.03%p 하락

표 II-18 지식정보산업 상장사 자기자본회전율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	0.21	0.18	0.19	0.19	0.18	△0.03
콘텐츠 상장사 전체	0.24	0.23	0.25	0.23	0.21	△0.03

6) 자본집약도 = 총자본(자본총계+부채총계)/종사자수 × 100

7) 자기자본회전율 = 매출액/자기자본

총자산회전율⁸⁾ 변화 추이

- '17년 2분기 지식정보산업 상장사의 총자산회전율은 0.12%로 전년동기대비 0.01%p 하락한 수준
 - '16년 2분기부터 '17년 1분기까지 0.13% 수준을 지속적으로 유지해 오다가, '17년 2분기에는 0.12%로 소폭 하락
 - '17년 2분기 콘텐츠산업 상장사 전체의 총자산회전율은 0.15%으로 전년동기와 유사한 수준

표 II-19 지식정보산업 상장사 총자산회전율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2016년			2017년		전년동기대비 (%p)
	2분기(%)	3분기(%)	4분기(%)	1분기(%)	2분기(%)	
지식정보	0.13	0.13	0.13	0.13	0.12	△0.01
콘텐츠 상장사 전체	0.15	0.16	0.17	0.15	0.15	△0.00

8) 총자산회전율 = 매출액/총자산

3

지식정보산업 콘텐츠기업경영체감도 (CBI) 분석

1. 분석 목적 및 개요
2. 조사 대상 및 방법
3. 콘텐츠기업경영체감도(CBI) 시계열 분석

Ⅲ 지식정보산업 콘텐츠기업경영체감도(CBI) 분석

1. 분석 목적 및 개요

- '분기별 콘텐츠업체 실태조사' 시에 CBI(콘텐츠기업경영체감도)⁹⁾ 산출을 위한 기초 자료를 함께 확보하고, 이를 통해 사업체들이 체감하고 있는 콘텐츠산업 분야별 경기 전망을 파악
- CBI 분석을 통해 콘텐츠산업 분야별, 부문별(매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정), 시의 적절한 정책 수립의 기초 자료로 활용

2. 조사 대상 및 방법

- '분기별 콘텐츠업체 실태조사'는 콘텐츠산업을 구성하는 출판, 만화, 음악(공연 포함), 게임, 영화, 애니메이션, 방송(방송영상독립제작사), 광고, 캐릭터, 지식정보, 콘텐츠솔루션 등 11개 세부 산업을 영위하는 사업체 중 1,210개('17년도 기준)를 표본으로 선정하여 조사를 실시하였음. 본 보고서에는 최근 10개 분기의 자료를 기준으로 CBI 시계열 추이를 제시
- CBI 분석을 위한 비교 시점, 전망대상 시점, 설문항목 및 전망 평가척도(7점 척도)
 - (CBI의 비교 및 조사진행 시점) '17년 3분기
 - (CBI의 전망대상 시점) '17년 4분기
 - (설문항목) 본 조사에서 사용되는 문항은 매출(매출액, 영업이익, 시장 점유율), 수출(수출액, 수출 비율, 해외 거래처), 투자(국내외 R&D투자, 마케팅 비용, 해외투자 유치), 고용(신규 고용, 직원 규모), 자금사정(유동비율, 운전자본) 등 크게 5개 부문별 요소로 구성되어 있음
 - (평가척도) 각 설문항목에 대하여 각각 7점 척도(매우악화-악화-약간악화-변화 없음-약간호전-호전-매우호전)로 조사하여 총점 200점으로 환산(100점 미만 : 전분기대비 악화 전망, 100점 : 보통, 100점 초과 : 전분기대비 호전 전망)
 - 직접적으로 수출, 투자 실적이 없는 사업체는 동일 영위 업종의 전망을 예상하여 응답
 - 다음 분기 전망을 묻는 설문이지만, 조사 진행 시점의 사업체의 체감도 및 심리가 응답에 다소 반영되므로 이를 감안하여 해석할 것에 유의
- CBI 산출 방법
 - 지표별 항목 구성 : 매출(3), 수출(3), 투자(5), 고용(3), 자금사정(2)

9) CBI(Contents Business Index)는 콘텐츠산업의 경기 동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화한 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함

2017년 3분기 전망		매우 악화	악화	약간 악화	변화 없음	약간 호전	호전	매우 호전
매출	전분기대비 4분기 매출액	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 영업이익	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 시장점유율	1	2	3	4	5	6	7
수출	전분기대비 4분기 수출액	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 수출비율	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 해외거래처	1	2	3	4	5	6	7
투자	전분기대비 4분기 국내R&D투자	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 해외R&D투자	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 마케팅비용	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 해외투자유치	1	2	3	4	5	6	7
고용	전분기대비 4분기 정규직 고용	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 비정규직고용	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 전체직원규모	1	2	3	4	5	6	7
자금 사정	전분기대비 4분기 유동비율	1	2	3	4	5	6	7
	전분기대비 4분기 운전자본	1	2	3	4	5	6	7

- 7점 척도의 평가 결과를 총 200점 기준으로 환산하여 지수화
 - 항목별 점수(0~200점) : (7점 척도 - 1) × (100/3)
- 산업별 CBI 산출을 위한 항목별 가중치 : 주성분분석¹⁰⁾에 의한 항목별 가중치 산출
 - 2015년~2016년 간 실태조사의 설문 응답 데이터를 기초로 산출

항목	가중치		
매출	매출액 증대	33.3%	22.7%
	영업이익 증대	33.3%	
	시장점유율 증대	33.3%	
수출	수출액 증대	33.3%	18.2%
	수출비율 증대	33.3%	
	해외 거래처 증대	33.3%	
투자	국내 R&D 투자 증대	25.0%	22.7%
	해외 R&D 투자 증대	25.0%	
	마케팅비용 증대	25.0%	
	해외투자유치 증대	25.0%	
고용	정규직 고용 증대	37.5%	13.6%
	비정규직 고용 증대	25.0%	
	전체 직원 규모 증대	37.5%	
자금 사정	유동비율 증대	50.0%	22.7%
	운전자본 증대	50.0%	

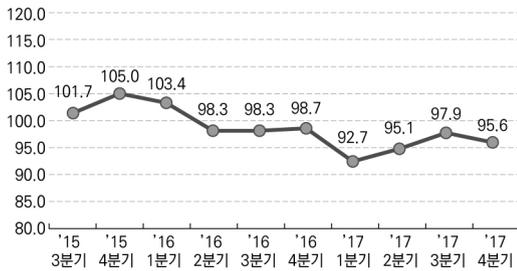
10) 주성분분석(PCA, Principle Component Analysis) : 많은 변수의 분산방식(분산·공분산)의 패턴을 간결하게 '표현'하는 주성분을 원래 변수의 선형결합(무게에 대한 평균점)으로서 추출하는 통계기법

3. 콘텐츠기업경영체감도(CBI) 시계열 분석

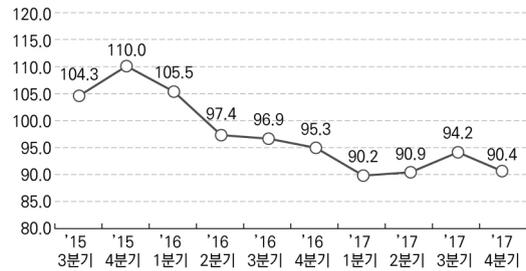
3.1 | 콘텐츠산업(전체) CBI 분석

- 콘텐츠 업체들은 '17년 4분기에에도 여전히 사업 전망에 전분기대비 다소 부정적(100 이하)인 것으로 나타났고, '17년 2, 3분기에는 전분기대비 부정적인 시각이 다소 완화되고 있다가 4분기에는 다시 부정적인 시각이 다시 강해진 것으로 조사됨
 - 콘텐츠산업 종합 CBI는 95.6으로 3분기(97.9)보다 다소 하락
 - '17년 4분기에 수출과 고용 부문을 제외한 매출, 투자, 자금사정 부문의 CBI는 전분기대비 하락하였으며, 특히 매출 부문에 대해 가장 부정적으로 전망함

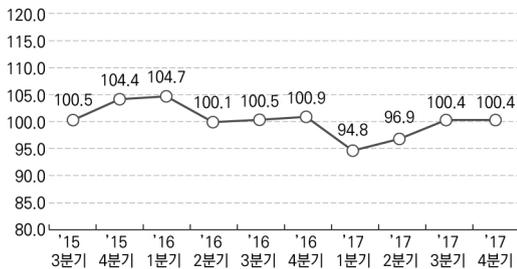
그림 Ⅲ-1 콘텐츠산업 전체 부문별 CBI 추이



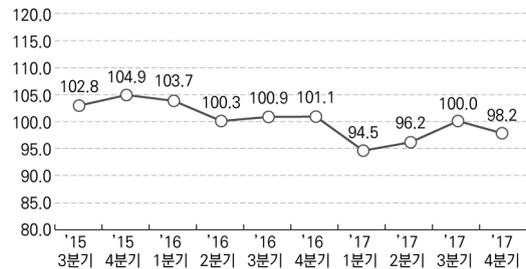
종합



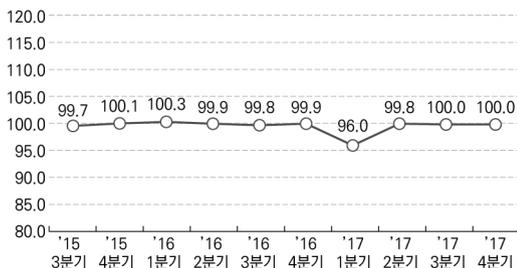
매출



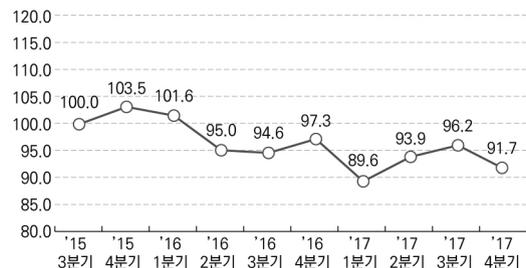
수출



투자



고용



자금사정

표 Ⅲ-1 콘텐츠산업 전체 부문별 CBI

전망 대상 시기	매출	수출	투자	고용	자금사정	(종합)
2015년 3분기	104.3	100.5	102.8	99.7	100.0	101.7
2015년 4분기	110.0	104.4	104.9	100.1	103.5	105.0
2016년 1분기	105.5	104.7	103.7	100.3	101.6	103.4
2016년 2분기	97.4	100.1	100.3	99.9	95.0	98.3
2016년 3분기	96.9	100.5	100.9	99.8	94.6	98.3
2016년 4분기	95.3	100.9	101.1	99.9	97.3	98.7
2017년 1분기	90.2	94.8	94.5	96.0	89.6	92.7
2017년 2분기	90.9	96.9	96.2	99.8	93.9	95.1
2017년 3분기	94.2	100.4	100.0	100.0	96.2	97.9
2017년 4분기	90.4	100.4	98.2	100.0	91.7	95.6

3.2 | 산업별 · 부문별 CBI 분석

● 지식정보산업 CBI

- '17년 4분기에 수출, 투자, 고용은 CBI가 100을 상회하며 전분기대비 다소 긍정적인 전망을 보였고, 매출 및 자금사정은 100 미만으로 전분기대비 다소 악화될 것으로 전망
- 매출, 수출 등 전반적으로 CBI가 '17년 3분기 대비 유사한 수치를 나타내고 있어, 4분기에 대한 기대 심리가 3분기와 유사한 수준으로 유지되고 있는 것으로 보임

그림 III-2 지식정보산업 부문별 CBI 추이

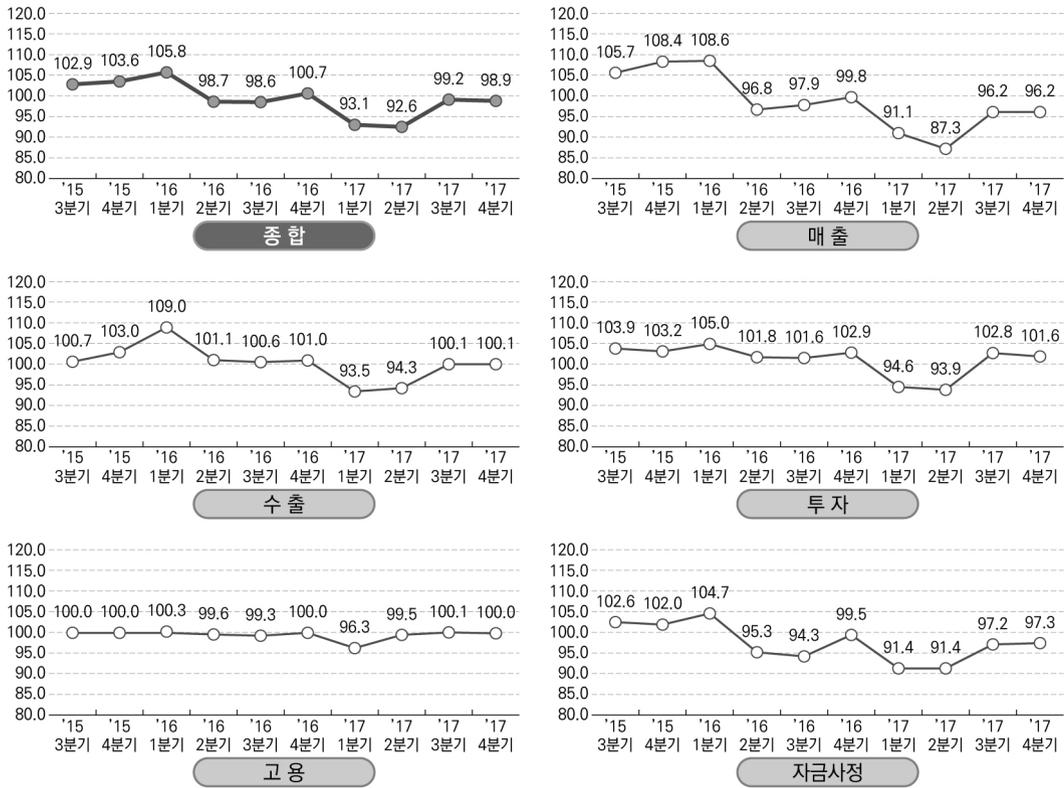


표 III-2 지식정보산업 부문별 CBI

전망 대상 시기	매출	수출	투자	고용	자금사정	(종합)
2015년 3분기	105.7	100.7	103.9	100.0	102.6	102.9
2015년 4분기	108.4	103.0	103.2	100.0	102.0	103.6
2016년 1분기	108.6	109.0	105.0	100.3	104.7	105.8
2016년 2분기	96.8	101.1	101.8	99.6	95.3	98.7
2016년 3분기	97.9	100.6	101.6	99.3	94.3	98.6
2016년 4분기	99.8	101.0	102.9	100.0	99.5	100.7
2017년 1분기	91.1	93.5	94.6	96.3	91.4	93.1
2017년 2분기	87.3	94.3	93.9	99.5	91.4	92.6
2017년 3분기	96.2	100.1	102.8	100.1	97.2	99.2
2017년 4분기	96.2	100.1	101.6	100.0	97.3	98.9



4

지식정보산업 주요 이슈

1. 국내동향
2. 해외동향

1. 국내동향

● 의료현장에서 가상현실(VR) 접목사례 확대

- 실리콘밸리를 필두로 전 세계적으로 의료현장에서 가상현실을 활용하는 사례가 증가하고 있으며, 분야도 VR을 활용한 의료교육 및 수술지원, 암환자들의 정서안정 지원까지 다양한 영역으로 확대
- 삼성전자 호주법인인 현지 암 센터 ‘크리스 오브라이언 라이프하우스’와 손잡고 VR를 활용, 암 투병 환자의 심리적 스트레스를 경감시키는 효과를 증명
- 해당 콘텐츠를 담당한 이사는 ‘극도로 불안한 상태에서 항암 치료에 임하는 환자들이 VR 기술만으로 즐거워하는 과정을 지켜볼 수 있어 의미 있었다’, ‘암환자들의 심리적 안정에 도움을 주리라 기대한다’면서 현장에 실질적으로 활용할 가능성이 있음을 시사
- SK텔레콤 역시 가상현실 플랫폼인 ‘T-리얼 VR 플랫폼’을 활용해 고대의료원 산하 3개 병원의 주요 수술을 가상현실로 만들어 현장감 있는 수술상황을 의료진이 공유하게 할 계획

● 기지개 펴는 성인 가상현실(VR) 콘텐츠

- 고양시 킨텍스에서 열린 VR서밋 행사에 국내 그린라이트픽처스와 피지맨게임스, 일본의 이매진VR이 각각의 성인 VR콘텐츠로 체험존을 마련
- 관련 업계에 따르면 VR플랫폼의 확산으로 인해 이러한 성인 VR콘텐츠가 국내에서 시작 단계에 있다고 밝혔으나, 성장 가능성에 대해서는 아직 미지수
- 현재 성인 VR콘텐츠를 서비스하고 있는 그린라이트픽처스의 경우 회원수는 5,000명 정도에 현재까지 800만 원 정도의 매출액이 발생한 것으로 알려졌는데, 실제 콘텐츠를 구매한 회원이 2,000 명 이상이라는 집계
- 피지맨게임스 사는 ‘피시모스토어’라는 플랫폼을 통해 성인VR 콘텐츠를 공급하고 있는데, 이미 광주광역시에 성인 VR 전용 오프라인 매장을 운영중이며, 손익분기점을 6개월만에 넘길 것으로 예상
- 성인 VR콘텐츠를 체험해 본 관람객들은 ‘대단한 것인줄 알고 체험을 해 봤는데 솔직히 큰 감흥이 없어 다시 이용할지는 모르겠다’, ‘신기한 점은 분명히 있지만 굳이 VR로 성인 영상을 보기에는 초점이 잘 맞지 않는 등 미흡한 점이 많았다’고 평하는 등 아직까지 콘텐츠 만족도는 높지 않은 것으로 나타남
- 성인 VR콘텐츠가 유통되기 시작하면서, VR업계 관련자는 국내 VR시장에 새로운 자극제가 되고 있으나, 기존에 성인을 대상으로 한 오프라인 매장의 사례를 거론하며 아직까지는 불확실성이 많음을 지적

● 국내 제1호 인터넷은행, 케이뱅크 출범

- '17년 4월 국내 1호로 케이뱅크가 출범하고 서비스를 시작하였고, 출범 초기 하루 평균 약 3만 명의 고객을 유치하는 등 인기몰이에 성공. 또한, 2017년 영업 목표를 두 달 만에 조기 달성하며 인터넷은행의 위력을 실감하게 함
- 케이뱅크는 KT, 우리은행, NH투자증권, GS리테일 등 인터넷기업, 금융기업, ATM 운영 기업 등이 연합하여 이루어진 컨소시엄 형태이며, 인터넷은행 운영을 위하여 빅데이터, 생체인증 기술 등이 다양하게 접목하여 적용되고 있음

- 또한, 7월에는 국내 최대 SNS인 카카오톡 기반의 카카오펅크가 출범하며 더욱 강화된 빅데이터 기반 신용평가 서비스, 저렴한 해외송금 서비스 등 사용자 친화적인 서비스들을 제공하며 인터넷은행의 입지를 지속적으로 강화시키고 있는 상황
- 이러한 인터넷은행들의 큰 인기는 향후 온라인 상의 송금, 결제 트렌드에도 큰 영향을 줄 것으로 예상되고 있음

2. 해외동향

- **중국 광전총국, 웨이보 및 평항망 등 주요 인터넷 업체 동영상 금지령**
 - 중국 당국이 신라웨이보(新浪微博) 평항망(鳳凰網) 등 주요 인터넷 업체에 동영상 금지령을 내렸고, 이러한 금지령으로 인해 중국 동영상 시장의 급성장에 제동이 걸릴 것이라는 전망
 - 중국 광전총국은 인터넷 사이트가 '정보 인터넷 전파 동영상 프로그램 허가증'을 갖추지 않은 상황에서는 동영상 서비스를 제공 할 수 없도록 하는 내용의 통지문을 6월 22일 웹사이트에 게재
 - 중국 인터넷 미디어업체의 한 관계자는 '정보 인터넷 전파 동영상프로그램 허가증을 갖춰야한다는 건 명목상의 조건일 뿐 사실상 획득하기 어렵다'며 '사실상 동영상 금지령을 내린 것과 다를 바 없다'고 발언
 - 중국 당국의 이러한 조치는 2016년 12월 인터넷 SNS 동영상 프로그램 관리 강화 통지의 연장선상에 있는 것으로 판단되며, 더 넓게는 중국 당국의 사상 통제 강화 조치의 일환인 것으로 분석됨
 - 이는 국정운영의 우선기조를 안정으로 잡은 당국이 미디어에 대한 통제 고삐를 죄고 있다는 것으로, 서방에서는 중국의 문화 보호주의라는 시각이 지배적이지만, 중국 토종업체들에도 큰 타격을 입어 보호주의 장벽 쌓기를 넘어선 미디어 통제라는 지적
- **EU, 불공정거래 혐의로 구글에 과징금 부과... 국내 망 사용료 논란 재점화**
 - 유럽연합이 불공정거래 혐의로 구글에 24억 유로 이상의 사상최대 과징금을 부과하면서 국내에서도 구글, 페이스북 등과 같은 해외 대형 정보통신기술 기업들의 망 사용료 지불 논란이 재점화 될 것으로 전망
 - EU 집행위원회는 온라인검색에서 장악력이 높은 구글이 자사의 쇼핑, 여행, 지역 검색서비스 등에 포함된 제품 정보를 눈에 띄게 표시하는 불공정거래 혐의를 조사한 결과 반독점법을 위반하였다고 결정짓고 과징금 24억 2,000만유로(약 3조 734억 원)를 부과
 - 이러한 결정은 국내 ICT업계와 공정거래 당국의 관심을 끌었는데, 구글과 페이스북 등 해외 대형 ICT 기업이 국내 통신망과 정보를 이용해 막대한 수익을 내고 있지만 제대로 비용을 지불하지 않는 점도 불공정하다는 의견이 다수 있기 때문
 - 페이스북과 SK 브로드밴드 간 망 사용료 갈등은 국내 불공정거래의 대표적인 사례로, 페이스북은 2016년 12월 트래픽 증가에 대비하기 위해 SK브로드밴드에 주요 접속 콘텐츠를 임시 저장할 수 있는

캐시서버 설치를 요구했으나, SK브로드밴드가 이에 응하지 않았으며 설치비용과 망 사용료에 대한 합의점을 찾지 못한 상태

- 해외에서는 트래픽 증가로 인한 전송품질 저하를 방지하기 위해 콘텐츠사업자와 통신사업자가 통신망 구축에 투자하는 사례가 있는데, 넷플릭스는 2014년 통신사업자 컴캐스트와 '수익자 부담원칙'에 따라 통신망 구축비용 분담 협약을 체결

부록

1. 상장사 재무분석표
 2. 상장사 매출구조 분석
-

1. 상장사 재무분석표

표 부록 I-1 지식정보산업 상장사 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	8.9%	21.7%	6.3%	1.1%	11.8%	2.9%p
카카오	△6.8%	△0.4%	4.8%	△0.2%	6.1%	12.9%p
SK컴즈	△2.3%	△2.1%	△8.3%	△2.1%	-	-
KTH	△1.0%	0.7%	7.0%	△2.9%	0.7%	1.7%p
크레듀	6.3%	6.6%	1.2%	△0.4%	7.0%	0.8%p
와이비엠넷	△9.3%	△3.9%	△8.7%	7.6%	0.4%	9.7%p
메가스터디	△1.6%	2.4%	2.1%	1.1%	△6.7%	△5.1%p
골프존	△10.8%	8.1%	1.3%	6.8%	21.7%	32.5%p
메가스터디교육	△0.6%	△0.2%	△0.4%	2.5%	0.9%	1.4%p
룽투코리아	△32.5%	△43.0%	△27.6%	9.5%	21.7%	54.2%p
메가엠디	△3.0%	△0.3%	5.4%	1.4%	△8.3%	△5.3%p
에이원앤	△2.8%	△0.6%	△6.4%	△0.1%	47.6%	50.3%p
청담러닝	0.3%	0.6%	△8.9%	7.4%	△7.6%	△7.9%p
지식정보산업	3.2%	9.3%	4.9%	0.7%	7.4%	4.2%p
콘텐츠산업	5.1%	2.8%	5.2%	△1.0%	16.5%	11.5%p

표 부록 I-2 지식정보산업 상장사 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	16.0%	18.0%	24.3%	△1.2%	4.0%	△12.0%p
카카오	30.1%	34.8%	34.9%	1.3%	5.3%	△24.8%p
SK컴즈	△1.7%	△19.9%	△17.7%	7.5%	-	-
KTH	9.7%	15.0%	21.7%	4.6%	10.4%	0.7%p
크레듀	9.8%	20.5%	27.4%	10.2%	23.7%	13.9%p
와이비엠넷	5.8%	3.8%	5.3%	1.3%	3.1%	△2.7%p
메가스터디	9.7%	12.1%	17.2%	3.0%	6.9%	△2.7%p
골프존	10.2%	15.0%	28.1%	△8.3%	△13.2%	△23.4%p
메가스터디교육	15.0%	16.5%	14.2%	4.0%	10.7%	△4.3%p
룽투코리아	19.1%	58.5%	65.0%	△1.6%	△7.0%	△26.1%p
메가엠디	36.0%	41.5%	44.3%	3.8%	5.6%	△30.4%p
에이원앤	△22.8%	△13.8%	△2.2%	0.9%	27.7%	50.4%p
청담러닝	4.8%	9.0%	13.7%	4.6%	9.6%	4.8%p
지식정보산업	21.2%	23.9%	27.6%	0.3%	4.7%	△16.5%p
콘텐츠산업	11.6%	17.2%	21.2%	0.9%	4.5%	△7.1%p

표 부록 1-3 지식정보산업 상장사 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	2,375.1%	391.7%	3,365.0%	3,492.1%	3,751.4%	1,376.4%p
카카오	101.0%	101.3%	103.7%	105.3%	109.4%	8.4%p
SK컴즈	55.2%	51.8%	45.0%	40.7%	-	-
KTH	67.4%	67.9%	68.6%	69.0%	69.4%	2.0%p
크레듀	265.3%	270.9%	280.7%	281.6%	289.8%	24.4%p
와이비엠넷	187.0%	189.9%	164.4%	163.2%	164.2%	△22.8%p
메가스터디	△100.1%	△100.9%	△96.3%	1,242.6%	1,252.2%	1,352.3%p
골프존	132.1%	145.8%	156.9%	158.6%	231.8%	99.7%p
메가스터디교육	103.4%	107.8%	104.1%	99.5%	102.7%	△0.7%p
룽투코리아	73.8%	77.0%	57.9%	54.6%	63.3%	△10.5%p
메가엠펙	347.2%	366.4%	312.1%	302.1%	304.7%	△42.5%p
에이원앤	14.2%	14.5%	16.1%	16.5%	23.3%	9.1%p
청담러닝	178.0%	169.6%	134.8%	126.7%	133.5%	△44.6%p
지식정보산업	203.4%	185.5%	244.5%	233.9%	258.0%	54.5%p
콘텐츠산업	194.0%	190.8%	206.8%	203.6%	201.5%	7.5%p

표 부록 1-4 지식정보산업 상장사 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	27.6%	27.9%	26.8%	26.9%	25.2%	△2.4%p
카카오	△7.4%	3.2%	5.4%	4.3%	5.3%	12.7%p
SK컴즈	△16.7%	△15.5%	△25.2%	△18.1%	-	-
KTH	2.3%	3.9%	3.3%	1.9%	2.4%	0.1%p
크레듀	10.7%	7.6%	13.3%	5.8%	9.8%	△0.8%p
와이비엠넷	3.7%	5.9%	△3.7%	6.9%	2.3%	△1.4%p
메가스터디	8.0%	4.6%	△25.5%	△6.6%	1.8%	△6.2%p
골프존	23.1%	19.8%	21.2%	29.1%	13.9%	△9.2%p
메가스터디교육	11.8%	17.1%	△18.6%	△13.1%	11.7%	△0.1%p
룽투코리아	0.9%	20.2%	△2.6%	△5.0%	△30.9%	△31.8%p
메가엠펙	15.9%	5.6%	△48.9%	0.1%	2.3%	△13.6%p
에이원앤	2.1%	1.4%	4.8%	2.6%	△16.7%	△18.8%p
청담러닝	6.6%	5.6%	△62.2%	5.1%	5.6%	△1.0%p
지식정보산업	19.6%	20.0%	17.7%	18.4%	18.5%	△1.1%p
콘텐츠산업	11.8%	11.3%	11.1%	11.2%	11.7%	△0.2%p

표 부록 I -5 지식정보산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	5.5%	4.7%	4.6%	4.5%	4.0%	△1.6%p
카카오	△0.3%	0.2%	0.4%	0.3%	0.3%	0.6%p
SK컴즈	△1.7%	△1.5%	△2.7%	△1.9%	-	-
KTH	0.5%	0.8%	0.8%	0.4%	0.5%	0.1%p
크레듀	5.2%	3.3%	6.6%	2.4%	4.6%	△0.6%p
와이비엠넷	0.6%	1.2%	△0.8%	1.3%	0.4%	△0.2%p
메가스터디	0.9%	0.5%	△2.3%	△0.7%	0.2%	△0.7%p
골프존	6.6%	5.8%	5.6%	8.0%	2.5%	△4.1%p
메가스터디교육	2.4%	3.9%	△2.8%	△2.6%	2.8%	0.4%p
룽투코리아	0.1%	2.3%	△0.4%	△0.6%	△2.9%	△3.0%p
메가엠디	3.2%	1.2%	△6.3%	0.0%	0.6%	△2.7%p
에이원앤	0.4%	0.3%	0.9%	0.6%	△1.9%	△2.3%p
청담러닝	1.2%	0.9%	△8.6%	0.9%	1.0%	△0.2%p
지식정보산업	2.5%	2.6%	2.3%	2.4%	2.3%	△0.2%p
콘텐츠산업	1.8%	1.8%	1.8%	1.7%	1.7%	△0.1%p

표 부록 I -6 지식정보산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	10.4%	6.7%	7.0%	6.8%	5.8%	△4.6%p
카카오	△0.4%	0.3%	0.5%	0.4%	0.5%	0.9%p
SK컴즈	△2.2%	△2.0%	△3.6%	△2.4%	-	-
KTH	0.6%	0.9%	1.0%	0.5%	0.6%	0.1%p
크레듀	7.7%	4.9%	9.3%	3.3%	6.5%	△1.2%p
와이비엠넷	1.0%	1.7%	△1.2%	2.1%	0.7%	△0.3%p
메가스터디	1.1%	0.7%	△2.9%	△1.0%	0.2%	△0.9%p
골프존	10.9%	9.4%	8.6%	13.0%	3.3%	△7.6%p
메가스터디교육	3.2%	5.1%	△3.8%	△3.8%	3.9%	0.7%p
룽투코리아	0.1%	4.3%	△0.8%	△1.2%	△3.4%	△3.6%p
메가엠디	4.3%	1.4%	△9.2%	0.0%	0.8%	△3.5%p
에이원앤	0.6%	0.4%	1.2%	0.7%	△2.9%	△3.5%p
청담러닝	1.8%	1.3%	△14.9%	1.7%	1.7%	△0.1%p
지식정보산업	4.0%	3.7%	3.5%	3.5%	3.3%	△0.7%p
콘텐츠산업	2.8%	2.6%	2.8%	2.6%	2.4%	△0.3%p

표 부록 I -7 지식정보산업 상장사 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	87.1%	41.8%	54.3%	50.9%	45.5%	△41.5%p
카카오	48.9%	48.6%	48.0%	45.6%	45.1%	△3.9%p
SK컴즈	28.1%	27.4%	32.7%	30.9%	-	-
KTH	16.2%	16.3%	23.2%	18.5%	19.0%	2.7%p
크레듀	47.4%	50.9%	40.3%	39.1%	41.3%	△6.1%p
와이비엠넷	57.4%	49.2%	56.7%	69.8%	69.4%	12.0%p
메가스터디	20.6%	21.7%	27.9%	31.8%	20.7%	0.1%p
골프존	65.4%	62.6%	53.3%	61.9%	36.0%	△29.5%p
메가스터디교육	36.6%	30.8%	35.0%	44.7%	41.5%	4.8%p
룽투코리아	87.8%	89.6%	94.1%	94.7%	19.2%	△68.6%p
메가엠디	32.3%	25.8%	46.6%	52.8%	39.8%	7.5%p
에이원앤	43.6%	45.4%	30.9%	31.3%	56.1%	12.5%p
청담러닝	50.9%	47.4%	72.5%	86.1%	66.9%	16.1%p
지식정보산업	60.7%	43.0%	49.6%	47.5%	44.0%	△16.7%p
콘텐츠산업	52.6%	46.3%	52.4%	49.7%	43.7%	△8.9%p

표 부록 I -8 지식정보산업 상장사 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	166.1%	311.8%	232.8%	249.3%	242.3%	76.3%p
카카오	121.6%	121.2%	134.7%	147.7%	172.5%	50.9%p
SK컴즈	282.9%	289.9%	271.8%	292.3%	-	-
KTH	486.0%	475.9%	349.4%	412.1%	406.6%	△79.4%p
크레듀	162.3%	161.5%	170.0%	183.1%	197.8%	35.4%p
와이비엠넷	128.6%	139.2%	124.8%	126.6%	128.3%	△0.3%p
메가스터디	364.1%	334.1%	250.8%	200.8%	265.5%	△98.6%p
골프존	132.4%	136.9%	146.3%	146.9%	256.5%	124.0%p
메가스터디교육	64.7%	75.1%	47.5%	40.9%	44.9%	△19.8%p
룽투코리아	275.3%	243.3%	213.2%	224.1%	246.1%	△29.1%p
메가엠디	172.4%	145.3%	107.2%	94.3%	92.5%	△79.9%p
에이원앤	206.0%	171.8%	236.0%	244.8%	122.4%	△83.5%p
청담러닝	113.6%	126.3%	92.6%	95.1%	98.6%	△15.0%p
지식정보산업	161.1%	245.9%	202.8%	214.1%	218.8%	57.7%p
콘텐츠산업	175.9%	200.7%	182.1%	192.7%	209.5%	33.6%p

표 부록 I -9 지식정보산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	53.5%	70.5%	64.8%	66.3%	68.7%	15.2%p
카카오	67.1%	67.3%	67.6%	68.7%	68.9%	1.8%p
SK컴즈	78.1%	78.5%	75.4%	76.4%	-	-
KTH	86.0%	86.0%	81.2%	84.4%	84.0%	△2.0%p
크레듀	67.9%	66.3%	71.3%	71.9%	70.8%	2.9%p
와이비엠넷	63.5%	67.0%	63.8%	58.9%	59.0%	△4.5%p
메가스터디	82.9%	82.2%	78.2%	75.9%	82.8%	△0.1%p
골프존	60.4%	61.5%	65.2%	61.7%	73.6%	13.1%p
메가스터디교육	73.2%	76.5%	74.1%	69.1%	70.7%	△2.5%p
룽투코리아	53.3%	52.7%	51.5%	51.4%	83.9%	30.7%p
메가엠디	75.6%	79.5%	68.2%	65.4%	71.5%	△4.1%p
에이원앤	69.6%	68.8%	76.4%	76.2%	64.1%	△5.6%p
청담러닝	66.3%	67.8%	58.0%	53.7%	59.9%	△6.4%p
지식정보산업	62.2%	69.9%	66.9%	67.8%	69.4%	7.2%p
콘텐츠산업	65.5%	68.4%	65.6%	66.8%	69.6%	4.1%p

표 부록 I -10 지식정보산업 상장사 1인당 평균매출액 변화 추이

(단위: 억 원)

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)	
NAVER	3.98 △0.3%	3.94 △0.9%	4.03 2.1%	4.04 0.3%	4.46 10.4%	12.0%
카카오	0.69 17.8%	1.05 52.1%	1.22 16.4%	1.18 △3.8%	1.27 8.0%	83.8%
SK컴즈	0.50 △6.1%	0.49 △2.3%	0.50 3.9%	0.48 △5.3%	- -	- -
KTH	0.81 3.6%	0.81 0.8%	1.02 26.0%	0.83 △19.3%	0.79 △4.4%	△2.0%
크레듀	0.69 22.0%	0.62 △9.6%	0.72 15.7%	0.57 △19.9%	0.69 21.1%	1.5%
와이비엠넷	0.37 △10.9%	0.39 6.0%	0.37 △3.5%	0.36 △3.4%	0.34 △6.1%	△7.2%
메가스터디	3.15 0.2%	3.61 14.8%	2.99 △17.2%	3.57 19.4%	3.34 △6.4%	6.2%
골프존	1.71 △12.6%	1.85 8.4%	1.67 △9.8%	2.16 29.1%	1.60 △26.1%	△6.7%
메가스터디교육	0.51 10.8%	0.58 14.2%	0.37 △35.1%	0.44 17.4%	0.54 22.7%	6.6%

구분	2016년			2017년		
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비) (전년동기대비)	
롯데코리아	0.63 5.3%	0.54 △14.0%	0.67 24.7%	0.52 △22.2%	0.45 △13.3%	△27.7%
메가엠디	0.68 △9.4%	0.65 △3.9%	0.37 △43.1%	0.59 59.2%	0.62 5.2%	△8.4%
에이원앤	0.67 △25.2%	0.61 △9.4%	0.59 △3.3%	0.70 18.3%	0.59 △15.0%	△11.9%
청담러닝	1.67 0.8%	1.32 △20.8%	0.94 △28.6%	1.37 45.4%	1.48 8.2%	△11.1%
지식정보산업	1.63 3.4%	1.74 6.7%	1.82 4.4%	1.81 △0.8%	1.93 6.9%	18.2%
콘텐츠산업	1.70 1.9%	1.75 3.0%	1.89 8.1%	1.69 △10.3%	1.84 8.8%	8.6%

표 부록 I - 11 지식정보산업 상장사 자본집약도 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	19.88	23.35	23.66	24.05	28.44	8.57
카카오	18.42	17.60	18.72	18.72	19.88	1.46
SK컴즈	4.86	4.86	4.68	4.63	-	-
KTH	3.97	4.01	4.23	3.68	3.51	△0.46
크레듀	1.40	1.44	1.43	1.40	1.48	0.08
와이비엠넷	2.11	1.99	1.81	1.98	1.94	△0.17
메가스터디	27.34	30.68	33.65	31.92	31.43	4.09
골프존	5.99	6.33	6.34	7.81	9.02	3.03
메가스터디교육	2.52	2.53	2.47	2.21	2.28	△0.24
롯데코리아	7.84	4.79	4.29	4.09	4.85	△2.98
메가엠디	3.35	3.18	2.90	2.72	2.51	△0.84
에이원앤	3.46	3.32	3.11	3.27	5.29	1.84
청담러닝	9.21	8.16	6.78	7.49	8.10	△1.11
지식정보산업	12.75	13.56	13.99	13.82	15.51	2.76
콘텐츠산업	11.00	11.14	11.40	11.10	12.68	1.68

표 부록 I -12 지식정보산업 상장사 자기자본회전을 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	0.37	0.24	0.26	0.25	0.23	△0.15
카카오	0.06	0.09	0.10	0.09	0.09	0.04
SK컴즈	0.13	0.13	0.14	0.13	-	-
KTH	0.24	0.24	0.30	0.27	0.27	0.03
크레듀	0.72	0.65	0.70	0.57	0.66	△0.06
와이비엠넷	0.27	0.29	0.32	0.31	0.30	0.02
메가스터디	0.14	0.14	0.11	0.15	0.13	△0.01
골프존	0.47	0.48	0.40	0.45	0.24	△0.23
메가스터디교육	0.27	0.30	0.20	0.29	0.33	0.06
룽투코리아	0.15	0.21	0.31	0.25	0.11	△0.04
메가엠디	0.27	0.26	0.19	0.33	0.35	0.08
에이원앤	0.28	0.27	0.25	0.28	0.18	△0.10
청담러닝	0.27	0.24	0.24	0.34	0.31	0.03
지식정보산업	0.21	0.18	0.19	0.19	0.18	△0.03
콘텐츠산업	0.24	0.23	0.25	0.23	0.21	△0.03

표 부록 I -13 지식정보산업 상장사 총자산회전을 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2016년 2분기	2016년 3분기	2016년 4분기	2017년 1분기	2017년 2분기	2017년 2분기 전년동기대비증감
NAVER	0.20	0.17	0.17	0.17	0.16	△0.04
카카오	0.04	0.06	0.07	0.06	0.06	0.03
SK컴즈	0.10	0.10	0.11	0.10	-	-
KTH	0.20	0.20	0.24	0.22	0.22	0.02
크레듀	0.49	0.43	0.50	0.41	0.47	△0.02
와이비엠넷	0.17	0.20	0.21	0.18	0.17	0.00
메가스터디	0.12	0.12	0.09	0.11	0.11	△0.01
골프존	0.29	0.29	0.26	0.28	0.18	△0.11
메가스터디교육	0.20	0.23	0.15	0.20	0.24	0.04
룽투코리아	0.08	0.11	0.16	0.13	0.09	0.01
메가엠디	0.20	0.21	0.13	0.22	0.25	0.05
에이원앤	0.20	0.18	0.19	0.21	0.11	△0.08
청담러닝	0.18	0.16	0.14	0.18	0.18	0.00
지식정보산업	0.13	0.13	0.13	0.13	0.12	△0.00
콘텐츠산업	0.15	0.16	0.17	0.15	0.15	△0.01

2. 상장사 매출구조 분석¹¹⁾

● NAVER

- NAVER(네이버)는 국내 1위 인터넷포털 네이버와 글로벌 모바일 메신저 라인(LINE), 모바일 커뮤니티 서비스인 밴드(BAND) 등을 서비스하고 있는 국내 1위 인터넷 기업임
- 동사의 '17년 2분기 기준 전체 매출액은 전년동기대비 14.4%, 전분기대비 4.4% 증가하였고, 비즈니스 플랫폼을 포함한 전 부문이 전분기대비 고르게 성장하며 매출 증가를 이끔
- 콘텐츠서비스 부문을 제외한 전 부문이 전년동기대비 매출이 증가하였으며, 특히 IT플랫폼 부문이 전년동기대비 75.7% 매출이 급증
- '17년 2분기 기준 NAVER 전체 매출에서 비즈니스플랫폼이 46.1%로 차지하는 비중이 가장 크며, 다음으로 라인/기타플랫폼이 37.5%, 광고가 10.4%로 큰 비중을 차지하고 있음

〈NAVER〉 (2017년 2분기 기준)

(단위: 십억 원)

구분	2016년			2017년		전체대비 비중	전년동기 대비
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
영업수익	987.3	1,013.1	1,085.0	1,082.2	1,129.6	100.0%	14.4%
- 광고	96.6	98.4	123.0	99.7	117.7	10.4%	21.9%
- 비즈니스플랫폼	462.2	462.3	491.3	509.7	520.5	46.1%	12.6%
- IT플랫폼	28.1	30.8	39.0	43.4	49.4	4.4%	75.7%
- 콘텐츠서비스	27.4	22.5	22.5	23.5	24.4	2.2%	△11.0%
- 라인/기타플랫폼	372.9	399.1	409.2	406.0	417.6	37.0%	12.0%
합계	987.3	1,013.1	1,085.0	1,082.2	1,129.6	100.0%	14.4%

주: NAVER의 사업보고서 상 사업부문별 매출실적 기준이 광고, 비즈니스플랫폼, IT플랫폼, 콘텐츠서비스, 라인 및 기타플랫폼으로 '17년 1분기부터 변경됨

11) 상장사의 대부분이 연결기준으로 분야별 매출액을 제공하고 있으며, 본문의 상장사 분석에 사용한 매출 및 수출 실적은 상장사별로 각각 연결 및 비연결을 선별적으로 적용하였기 때문에 부록에서 다른 각 상장사별 분야별 매출 및 수출 실적은 본문 상의 매출 및 수출 실적과 일부 차이가 있을 수 있음. 따라서 부록의 수치는 각 상장사의 분야별 매출구조를 파악하는 용도로만 활용

● 카카오

- 카카오는 다음과의 합병을 통해 우회상장된 회사로 전문화된 인력, 기술력, 콘텐츠, 경쟁력 높은 모바일 트래픽을 바탕으로 글로벌 모바일 및 인터넷 기업임. 국내 1위 메신저인 카카오톡, SNS 서비스인 카카오프스토리를 포함한 다양한 모바일 서비스를 제공하고, 국내 대표 인터넷 포털 사이트의 하나인 다음(DAUM)을 운영하고 있음. 2016년 1월 로엔 인수를 통해 음악 콘텐츠 시장을 창출하고, 콘텐츠 생태계 확대 및 글로벌 진출을 모색을 추진하고 있음
- 동사의 '17년 2분기 기준 매출액은 전년동기대비 14.4% 증가
- 동사는 전체 매출 대비 가장 큰 비중을 차지하는 콘텐츠 분야에서 전년동기대비 16.4% 성장하였으며, 기타 분야 31.9%, 광고 분야에서도 전년동기대비 10.8% 성장
- '17년 2분기 기준 카카오 전체 매출에서 콘텐츠 매출이 차지하는 비중은 52.6%이며, 광고 매출이 32.3%, 기타 매출이 17.2%를 차지

〈카카오〉 (2017년 2분기 기준)

(단위: 백만 원)

구분	2016년			2017년		전체대비 비중	전년동기 대비
	2분기	3분기	4분기	1분기	2분기		
광고	136,595	129,694	141,482	133,302	151,398	32.3%	10.8%
콘텐츠	211,601	117,385	221,521	211,816	246,272	52.6%	16.4%
기타	61,235	32,926	90,835	88,669	80,772	17.2%	31.9%
합계	409,431	280,005	453,839	433,787	478,442	100.0%	14.4%

주: 카카오의 사업보고서 상 사업부문별 매출실적 기준이 '16년 2분기부터 매출구분의 간소화를 위하여 광고, 콘텐츠 및 기타매출로 구분토록 변경되어 '15년 4분기부터 수록

2017년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(지식정보산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

감수	강익희 (산업진흥정책본부 본부장) 송진 (산업분석팀 팀장)
연구진행	이현우 (산업분석팀 책임연구원) 허지영 (산업분석팀 주임연구원)

외부기관

연구분석	정정섭 실장(한국씨앤알) 김지응 과장(한국씨앤알) 홍지훈 대리(한국씨앤알)
실태조사	윤효정 대리(한국씨앤알)

발행인 강만석 (원장직무대행)

발행일 2017년 9월 30일

발행처 한국콘텐츠진흥원
전라남도 나주시 교육길 35(빛가람동) 351
전화 1566-1114
www.kocca.kr

디자인 및 인쇄 경성문화사

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

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

**CREATE
NEWAVE
KOCCA**

KoCCA
한국콘텐츠진흥원

비매품/무료
93600
9 788965 146339
ISBN 978-89-6514-633-9