

## 2009년 및 2010년 콘텐츠 상장기업 매출액, 영업이익, 영업이익률

(단위: 억원, %)

산업명	매출액(억원)			영업이익(억원)			영업이익률(%)	
	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)	2009년	2010년	전년대비 증감률(%)	2009년	2010년
게임	28,068.5	30,811.5	9.8%	9,809.1	11,236.6	14.6%	34.95%	36.47%
인터넷 포털	18,156.0	20,501.9	12.9%	5,693.6	7,155.3	25.7%	31.36%	34.90%
출판	24,753.2	24,969.6	0.9%	2,723.1	2,467.9	-9.4%	11.00%	9.88%
방송	25,583.6	30,324.5	18.5%	3,125.6	3,608.0	15.4%	12.22%	11.90%
광고	8,758.8	9,958.0	13.7%	484.6	712.8	47.1%	5.53%	7.16%
영화	6,238.1	7,060.0	13.2%	469.9	492.5	4.8%	7.53%	6.98%
음악	4,962.4	5,658.5	14.0%	252.1	583.7	131.5%	5.08%	10.32%
애니/ 캐릭터	2,302.0	2,555.2	11.0%	-121.2	-59.3	51.1%	-5.26%	-2.32%
합계	118,822.6	131,839.3	11.0%	22,436.8	26,197.5	16.8%	18.88%	19.87%

\* 2010년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서 재편집

※ 인터넷포털의 NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복편입(NHN의 사업 및 매출구조 특성상)

※ 출판의 예림당은 2010년 2분기부터 자료 확보 및 분석 적용

※ 방송의 올리브나인은 2010년 10월 20일 상장폐지된 상태이므로 분석에서 제외

주) 본 자료의 영업이익은 실제 영업이익이 호전된 경우는 양의 증감률, 악화된 경우는 음의 증감률로 표기함