

<표 1> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

구분	2010년				2011년				
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
게임	2,724.4	5,715.6	2,711.5	2,634.0	11,060.5	2,695.0	2,781.9	2.1%	5,476.9
	(-8.9%)	(26.8%)	(-0.5%)	(-2.9%)	(12.8%)	(2.3%)	(3.2%)		(-4.2%)
지식 정보	2,021.6	4,016.4	2,136.7	1,940.7	8,093.8	2,220.1	2,220.6	9.8%	4,440.7
	(1.3%)	(32.0%)	(5.7%)	(-9.2%)	(23.7%)	(14.4%)	(0.0%)		(10.6%)
출판	384.9	829.3	376.6	448.4	1,654.3	364.7	413.3	7.4%	778.0
	(-13.4%)	(-10.5%)	(-2.2%)	(19.1%)	(-11.8%)	(-18.7%)	(13.3%)		(-6.2%)
방송	1,160.7	2,007.3	1,219.6	1,800.8	5,706.8	1,900.4	2,217.4	91.0%	4,117.8
	(37.1%)	(80.7%)	(5.1%)	(47.7%)	(80.9%)	(5.5%)	(16.7%)		(105.1%)
광고	232.6	310.3	131.6	271.2	712.9	107.4	401.5	72.6%	508.9
	(199.6%)	(223.5%)	(-43.4%)	(106.1%)	(55.3%)	(-60.4%)	(273.8%)		(64.0%)
영화	77.0	297.9	305.2	-23.4	579.8	159.9	69.0	-10.3%	228.9
	(-65.2%)	(-49.8%)	(296.5%)	(-107.7%)	(-37.2%)	(784.4%)	(-56.8%)		(-23.2%)
음악	183.8	344.8	179.8	45.0	569.6	139.0	255.4	39.0%	394.4
	(14.2%)	(175.0%)	(-2.2%)	(-75.0%)	(99.8%)	(208.9%)	(83.7%)		(14.4%)
애니/ 캐릭터	-13.2	-15.9	-4.3	-128.0	-148.2	28.0	-8.5	35.4%	19.5
	(-374.1%)	(73.3%)	(67.3%)	(-2,875.7%)	(93.0%)	(121.9%)	(-130.4%)		(222.3%)
합계	6,771.8	13,505.6	7,056.7	6,988.7	27,551.0	7,614.5	8,350.6	23.3%	15,965.1
	(0.6%)	(35.1%)	(-4.2%)	(-1.0%)	(21.8%)	(9.0%)	(9.7%)		(18.2%)

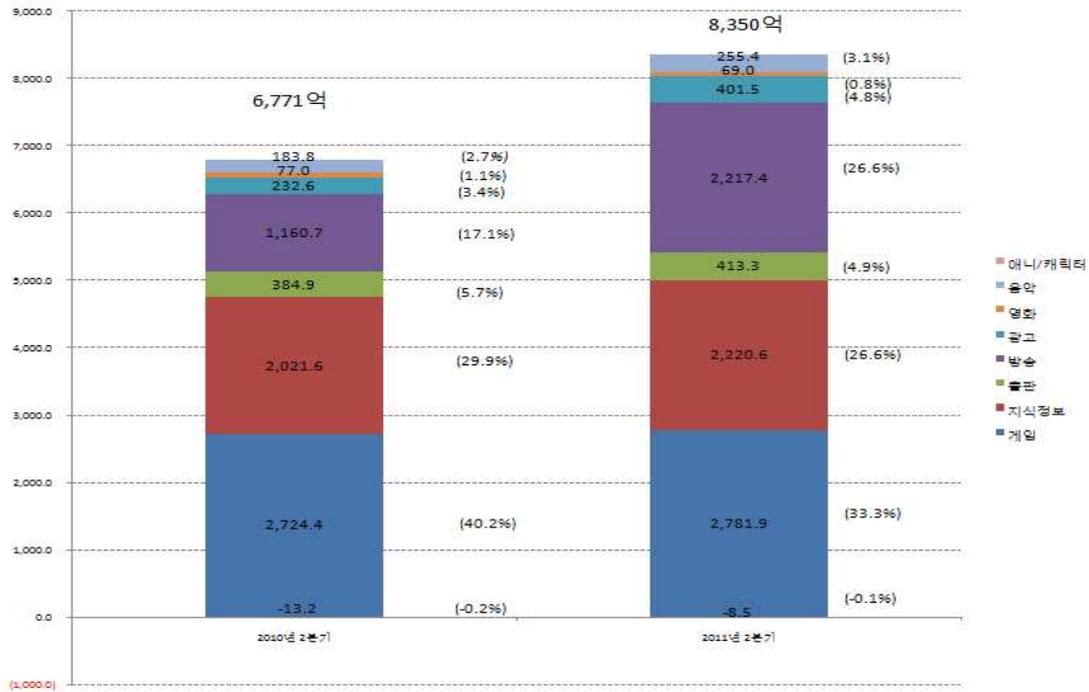
- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 'CJ 인터넷' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '크레듀', 'YBM시사닷컴'은 '10년 1분기부터 자료 확보 및 분석 적용. '메가스터디'는 업종의 특성상 출판에서 지식정보로 변경 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용. '메가스터디'는 지식정보로 변경에 따라 분석에서 제외
- 4) 방송 중 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 분석에서 제외. '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '온미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익을 적용. '아이에스플러스'는 제이콘텐트리와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용. '케이티스카이라이프', '케이엔엔', '씨씨에스충북방송', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. '현대홈쇼핑'은 '10년 3분기부터 자료확보 및 분석적용. '대구방송'은 '10년 4분기부터 자료확보 및 분석적용. '케이엠에이치'는 '11년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 부재로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 자료확보 및 영화부문 영업이익을 적용. '세기상사', '제이콘텐트리'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '엠넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '10년 4분기까지는 '엠넷미디어' 및 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익을 적용. '켄들미디어'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용. 'JYP엔터테인먼트'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고 미발표로 분석에서 제외
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. '스텝싸이언스'는 '11년 8월 30일 현재 실적보고서 미발표로 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 관련 상장사 중심 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 영업이익은 약 8,350억원 및 1조 5,965억원으로 전년동기대비 23.3%, 18.2% 성장했으며 전분기대비 9.7% 상승
 - '11년 2분기는 영화(-10.3%)를 제외한 모든 업종이 전년동기대비 영업이익 증가, 특히 방송 및 광고는 '11년 2분기 전년동기대비 91.0%, 72.6% 증가
 - ※ 광고, 음악 등 분야의 영업이익은 '11년 2분기 전분기대비 273.8%, 83.7% 큰 폭으로 상승을 보이고 있으나 영화는 전분기대비 -56.8% 하락
 - ※ 애니/캐릭터는 '10년도에는 영업적자에서 '11년 1분기에 잠시 흑자를 보이다가 2분기에 이르러 흑자로 반전되었으며 전분기대비 -130.4% 하락
 - 게임 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 영업이익은 2.1% 증가, -4.2% 감소했으며 '10년 4분기까지 전반적인 감소세를 보이다 상승세를 보이고 있으며 전분기대비 3.2% 상승. 전체 콘텐츠상장사 전년동기대비 성장률(23.3%)과 비교하여 낮은 수준이며 '10년 4분기 이후 감소세 지속. 지식정보는 '11년 2분기 및 상반기 전년동기대비 영업이익은 9.8%, 10.6% 성장하였으며 전분기대비 약간 상승
 - ※ 게임과 인터넷포털은 '11년 2분기 및 상반기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 비중이 60.0%, 62.1% '11년 1분기(68.1%)에 비해 다소 높은 비중 하락을 보였으며, '10년 3분기 이후 비중 하락세 지속. 게임은 '11년 2분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 33.4%(39.6%)¹⁾의 비중을 보이고 있으며 '10년 1분기 이후 비중이 지속적으로 하락하고 있는 상황
 - 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '10년 4분기까지 적자폭이 확대되다가 '11년 1분기에 흑자를 기록한 이후 '11년 2분기에 이르러 적자로 반전
 - 전분기대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 증감률은 '09년 4분기까지 비교적 높은 상승률을 높은 수준을 유지하다가, '10년 1분기부터 정체 또는 하락세를 보이고 '11년 1분기부터 다소 높은 상승 기조를 보임

1) 괄호는 '11년 1분기 영업이익비중

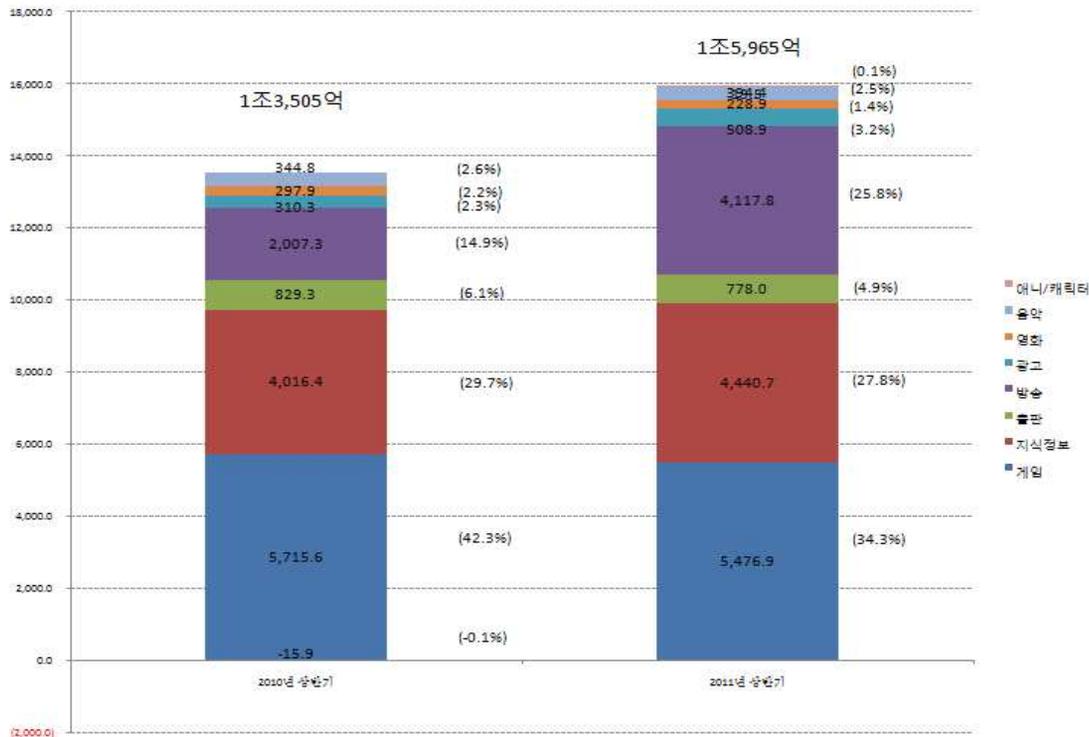
<그림 1> '10년 2분기 vs '11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



<그림 2> '10년 상반기 vs '11년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



<표 2> '10년 2분기~'11년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 2분기 전년동기증감
전체	19.7%	19.9%	18.0%	17.7%	17.6%	△2.1%p
게임	36.0%	35.4%	33.5%	27.9%	26.2%	△9.8%p
지식정보	33.3%	34.0%	30.7%	27.7%	26.8%	△6.5%p
출판	7.1%	7.0%	7.6%	6.2%	7.6%	0.5%p
방송	12.5%	12.5%	15.1%	16.0%	16.6%	4.1%p
광고	9.0%	5.5%	9.1%	2.8%	7.4%	△1.6%p
영화	5.4%	15.8%	-1.6%	9.0%	3.2%	△2.2%p
음악	12.4%	12.3%	2.8%	10.9%	16.9%	4.5%p
애니/캐릭터	-2.3%	-0.7%	-16.8%	3.9%	-1.2%	1.1%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익률은 '11년 2분기 17.6%로 전년동기 대비 -2.1%p 하락, 전분기대비 -0.1%p 하락
 - '10년 2분기 영업이익률 19.7%에서 '10년 3분기에 19.9%로 상승하다가 이후 하락세를 나타냄
 - 게임 및 지식정보의 '11년 2분기 영업이익률은 각각 26.2%, 26.8%(전년동기대비 -9.8%p, -6.5%p 하락)로 다른 분야에 비해 높은 수준. 전분기대비 -1.7%p, -0.9%p 하락
 - ※ 영업이익률 증감에 영향을 미치는 요인은 매출액 증대 양적측면과 비용절감 및 사업다각화 등 질적측면으로 고려할 수 있는데, 게임은 국내외 경쟁력 확보를 통한 내수시장뿐 아니라 해외수출 등이 주요 요인이고, 지식정보는 주요 매출원천인 온라인광고와 검색광고 외에 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 사업다각화가 매출액 증대와 영업이익률 증대에 기여
 - 출판, 광고, 영화, 음악의 영업이익률은 '11년 2분기에 7.6%, 7.4%, 3.2%, 16.9%이며 전년동기대비 0.5%, -1.6%p, -2.2%p, 4.5%p 상승 또는 하락
 - ※ 전분기대비 1.4%p, 4.6%p, -6.2%p, 6.0%p 상승 또는 하락
 - 방송은 전반적인 10%대의 영업이익률을 나타내고 있으며, '11년 2분기에 이르러 16.6%로 전년동기대비 4.1%p 상승 전분기대비 0.6%p 상승

- 애니/캐릭터는 '10년 4분기까지 전반적인 영업적자상태에서 '11년 1분기에 흑자를 보이다 2분기에 이르러 -1.2%의 영업적자를 나타냄.
- ※ 애니/캐릭터는 '11년 2분기 전년동기대비 1.1%p 상승 및 전분기대비 -5.1%p 하락