

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 영업이익은 약 7,616억원 및 2조 3,417억원으로 전년동기대비 7.9%, 14.0% 성장했으나 전분기대비 -8.7% 하락
  - '11년 3분기는 출판, 방송, 광고 등의 업종이 전년동기대비 영업이익 증가, 특히 방송 및 광고는 전년동기대비 42.7%, 92.0% 증가
    - ※ 출판의 영업이익은 '11년 3분기 전년동기대비 15.6% 성장했으며, 전분기대비 5.3% 상승
  - 게임 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 영업이익은 -1.9%, -3.5% 감소했으며 '11년 2분기까지 상승세를 보이다가 3분기에 이르러 감소세로 전환. 지식정보의 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 영업이익은 -1.0% 감소, 4.0% 성장하였으며 전분기대비 -4.7% 하락
    - ※ 게임과 지식정보의 '11년 3분기 및 3분기누적 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 대비 비중은 62.7%, 62.0%(60.0%, 62.1%)<sup>1)</sup> '11년 1분기(68.1%)에 비해 비중 하락을 보였으며, '10년 3분기 이후 비중 하락 추세. 게임의 '11년 3분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 영업이익 비중은 34.9%(33.4%)<sup>2)</sup>의 비중을 보이고 있으며 '10년 3분기 대비 비중이 하락
  - 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '10년 4분기까지 적자폭이 확대되다가 '11년 1분기에 흑자를 기록한 이후 '11년 2분기 이후 적자 지속
  - 전분기대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 증감률은 '09년 1분기부터 4분기까지 비교적 높은 상승률을 유지하다가, '10년 1분기부터 정체 또는 하락세를 보임. 이후 '11년 1분기, 2분기의 다소 높은 상승기조가 3분기에 이르러 하락세로 반전

1) 괄호는 2011년 2분기 및 상반기 영업이익 비중

2) 괄호는 2011년 2분기 영업이익비중

<표> '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

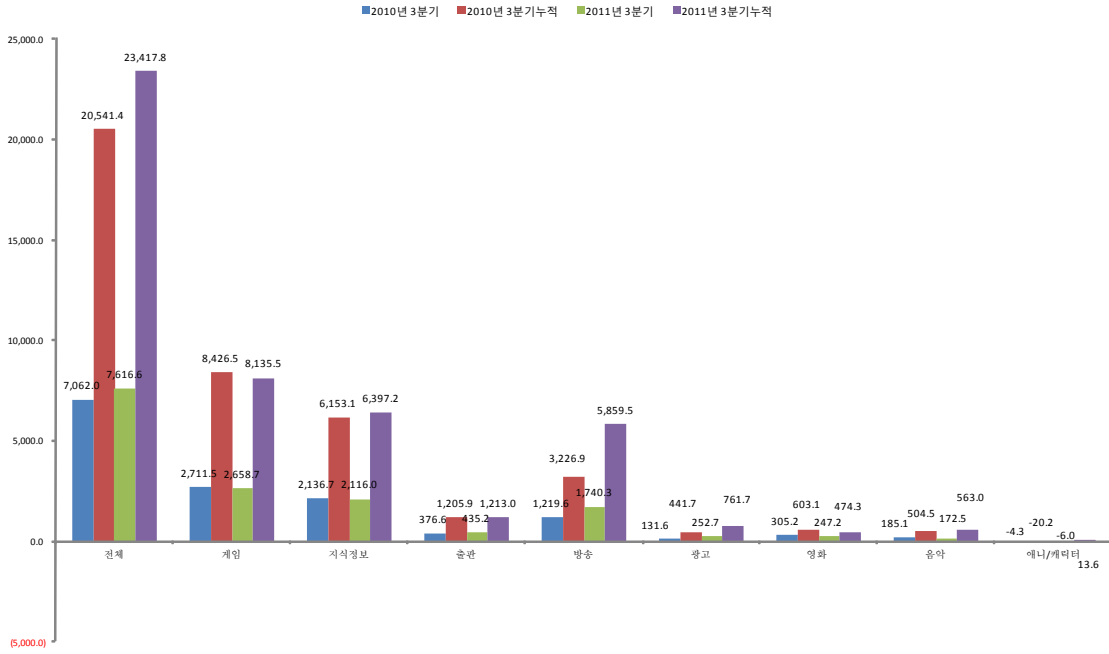
(단위 : 억원)

구분	2010년				2011년				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	2,711.5 (-0.5%)	8,426.5 (21.0%)	2,634.0 (-2.9%)	11,060.5 (12.8%)	2,694.9 (2.3%)	2,781.9 (3.2%)	2,658.7 (-4.4%)	-1.9%	8,135.5 (-3.5%)
지식 정보	2,136.7 (5.7%)	6,153.1 (29.3%)	1,940.7 (-9.2%)	8,093.8 (23.7%)	2,060.6 (6.2%)	2,220.6 (7.8%)	2,116.0 (-4.7%)	-1.0%	6,397.2 (4.0%)
출판	376.6 (-2.2%)	1,205.9 (-12.0%)	448.4 (19.1%)	1,654.3 (-11.8%)	364.7 (-18.7%)	413.3 (13.3%)	435.2 (5.3%)	15.6%	1,213.0 (0.6%)
방송	1,219.6 (5.1%)	3,226.9 (53.1%)	1,800.8 (47.7%)	5,706.8 (80.9%)	1,901.8 (5.6%)	2,217.4 (16.7%)	1,740.3 (-21.5%)	42.7%	5,859.5 (81.6%)
광고	131.6 (-43.4%)	441.7 (98.7%)	271.2 (106.1%)	712.9 (55.3%)	107.4 (-60.4%)	401.5 (273.8%)	252.7 (-37.1%)	92.0%	761.7 (72.5%)
영화	305.2 (296.5%)	603.1 (-30.2%)	-23.4 (-107.7%)	579.8 (-37.2%)	158.1 (776.7%)	69.0 (-56.4%)	247.2 (258.3%)	-19.0%	474.3 (-21.4%)
음악	185.1 (10.5%)	504.5 (138.4%)	48.6 (-73.7%)	553.1 (94.0%)	139.8 (187.6%)	250.7 (79.3%)	172.5 (-31.2%)	-6.8%	563.0 (11.6%)
애니/ 캐릭터	-4.3 (67.3%)	-20.2 (78.3%)	-128.0 (-2,875.7%)	-148.2 (93.0%)	28.1 (122.0%)	-8.5 (-130.2%)	-6.0 (29.4%)	-39.5%	13.6 (167.2%)
합계	7,062.0 (-4.5%)	20,541.4 (27.9%)	6,992.3 (-1.0%)	27,533.7 (21.7%)	7,455.2 (6.6%)	8,345.9 (11.9%)	7,616.6 (-8.7%)	7.9%	23,417.8 (14.0%)

- 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. '이슈처'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 업종 변경으로 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 제이콘텐츠리와 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', '제이웨이', '제이콘텐츠리'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. '캔들미디어'와 'JYP엔터테인먼트'는 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용.
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스텝싸이언스'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 1> '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

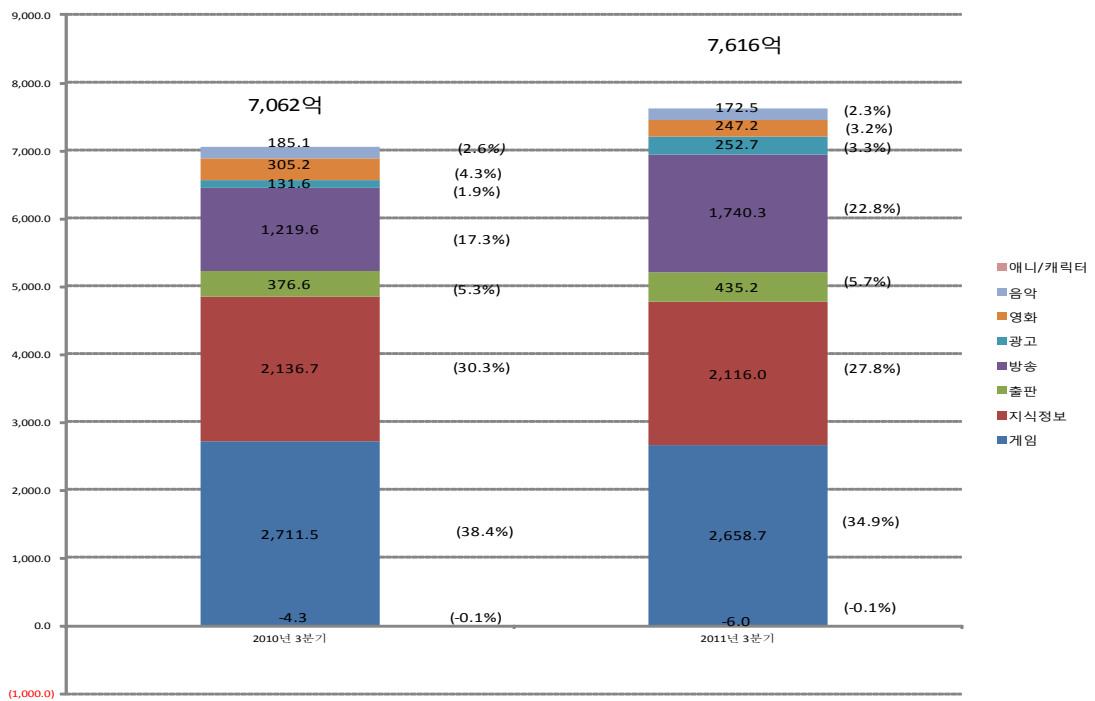
(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

<그림 2> '10년 3분기 vs '11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



<그림 3> '10년 3분기누적 vs '11년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)

