

## 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표> '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 3분기 전년동기증감
전체	19.9%	18.0%	17.3%	17.6%	15.6%	△4.3%p
게임	35.4%	33.5%	27.9%	26.2%	25.4%	△10.0%p
지식정보	34.0%	30.7%	25.7%	26.8%	24.6%	△9.4%p
출판	7.0%	7.6%	6.2%	7.6%	7.4%	0.4%p
방송	12.5%	15.1%	16.0%	16.6%	13.4%	0.9%p
광고	5.5%	9.1%	2.8%	7.4%	4.4%	△1.1%p
영화	15.8%	-1.6%	8.9%	3.2%	8.8%	△7.0%p
음악	12.4%	3.0%	10.8%	16.4%	10.1%	△2.3%p
애니/캐릭터	-0.7%	-16.8%	3.9%	-1.2%	-0.9%	△0.2%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익률은 '11년 3분기 15.6%로 전년동기 대비 -4.3%p 하락, 전분기대비 -2.0%p 하락
  - '10년 3분기 영업이익률 19.9%에서 이후 하락세를 나타냄
  - 게임 및 지식정보의 '11년 3분기 영업이익률은 각각 25.4%, 24.6%(전년동기대비 -10.0%p, -9.4%p 하락)로 다른 분야에 비해 높은 수준. 전분기대비 -0.8%p, -2.2%p 하락
    - ※ 영업이익률 증감에 영향을 미치는 요인은 매출액 증대 등 1) 양적측면과 비용절감 및 사업 다각화 등 2) 질적측면으로 고려할 수 있는데, 게임은 국내외 경쟁력 등 질적측면 확보를 통한 내수 및 해외시장 확대가 주요 요인이며, 지식정보는 양적측면에서 매출원천인 온라인 광고와 검색광고 외에 스마트폰, 태블릿 PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 사업다각화가 매출액 증대와 영업이익률 증대에 기여
  - 출판, 방송의 영업이익률은 '11년 3분기에 7.4%, 13.4%로 전년동기대비 각각 0.4%p, 0.9% 증가
    - ※ 광고, 영화, 음악의 '11년 3분기 영업이익률은 4.4%, 8.8%, 10.1%로 전년동기대비 -1.1%p, -7.0%p, -2.3%p 감소
  - 애니/캐릭터는 '10년 4분기까지 전반적인 영업적자상태에서 '11년 1분기에

흑자를 보이다 2분기부터 영업적자를 나타내고 있으며, '11년 3분기는  
-0.9% 적자상태임

※ 애니캐릭터는 '11년 3분기 전년동기대비 -0.2%p 하락 및 전분기대비 0.3%p 증가