

## 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 '11년 4분기 전년동기대비 영업이익은 약 6,502 억원으로 전년동기대비 27.5% 증가했으나 전분기대비 -15.9% 하락
  - '11년 4분기는 출판, 방송, 광고를 제외한 전 업종이 전년동기대비 영업이익 증가. 특히 영화, 음악, 애니/캐릭터는 전년동기대비 106.5%, 254.9%, 92.7% 증가
    - ※ 출판, 방송, 광고의 영업이익은 '11년 4분기 전년동기대비 -31.3%, -9.2%, -29.5% 감소했으며, 전분기대비 -36.2%, -15.5% 하락, 115.0% 상승
  - 게임 '11년 4분기 영업이익은 전년동기대비 73.9% 증가했으며 '11년 2분기까지의 상승세가 3분기에 이르러 하락세로 반전되었으며 '11년 4분기 전분기대비 -17.5% 하락. 지식정보의 '11년 4분기 전년동기대비 영업이익은 5.5% 성장하였으며 전분기대비 -16.8% 하락
    - ※ 게임과 지식정보의 '11년 4분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 대비 비중은 60.8%(62.7%)<sup>1)</sup>로 '11년 1분기(68.1%)에 비해 다소 높은 비중 하락과 함께 '10년 3분기 이후 하락 추세를 보임. 게임의 '11년 4분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 영업이익 비중은 33.7%(34.9%)<sup>2)</sup>이며 '10년 4분기 대비 비중 상승
  - 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '10년의 적자폭이 '11년 1분기에 이르러 흑자를 보였으나 2분기 이후 적자폭은 줄었으나 적자 상태를 지속
  - 전분기대비 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 증감률은 '09년 1분기부터 4분기까지 상승률을 유지했으나, '10년 1분기부터 4분기까지 정체 또는 하락세를 보임. 이후 '11년 1분기부터 상승기조를 보였으나 3분기에 이르러 하락세로 반전

1) 괄호는 2011년 3분기 영업이익 비중

2) 괄호는 2011년 3분기 영업이익 비중

<표> '10년 4분기~'11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

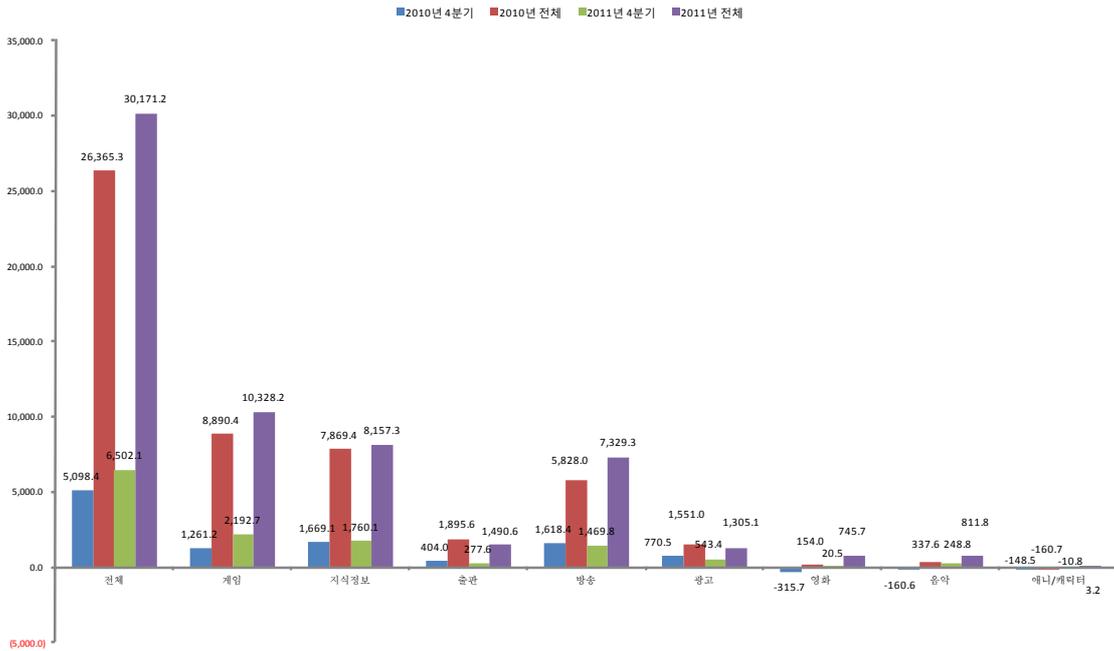
(단위 : 억원)

구분	2010		2011					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	1,261.2	8,890.4	2,694.9	2,781.9	2,658.7	2,192.7	10,328.2	73.9%
	(-53.3%)	(-9.4%)	(113.7%)	(3.2%)	(-4.4%)	(-17.5%)	(16.2%)	
지식 정보	1,669.1	7,869.4	2,060.6	2,220.6	2,116.0	1,760.1	8,157.3	5.5%
	(-25.7%)	(20.3%)	(23.5%)	(7.8%)	(-4.7%)	(-16.8%)	(3.7%)	
출판	404.0	1,895.6	364.5	413.3	435.2	277.6	1,490.6	-31.3%
	(-8.3%)	(1.1%)	(-9.8%)	(13.4%)	(5.3%)	(-36.2%)	(-21.4%)	
방송	1,618.4	5,828.0	1,901.8	2,217.4	1,740.3	1,469.8	7,329.3	-9.2%
	(30.1%)	(84.7%)	(17.5%)	(16.6%)	(-21.5%)	(-15.5%)	(25.8%)	
광고	770.5	1,551.0	107.5	401.5	252.7	543.4	1,305.1	-29.5%
	(219.2%)	(237.8%)	(-86.0%)	(273.5%)	(-37.1%)	(115.0%)	(-15.9%)	
영화	-315.7	154.0	164.4	199.5	361.3	20.5	745.7	106.5%
	(-223.0%)	(-81.7%)	(152.1%)	(21.4%)	(81.1%)	(-94.3%)	(384.2%)	
음악	-160.6	337.6	139.8	250.7	172.5	248.8	811.8	254.9%
	(-202.4%)	(18.4%)	(187.0%)	(79.3%)	(-31.2%)	(44.2%)	(140.5%)	
애니/ 캐릭터	-148.5	-160.7	28.5	-8.5	-6.0	-10.8	3.2	92.7%
	(-1,787.5%)	(109.2%)	(119.2%)	(-129.8%)	(29.4%)	(-80.0%)	(102.0%)	
합계	5,098.4	26,365.3	7,462.0	8,476.4	7,730.7	6,502.1	30,171.2	27.5%
	(-30.1%)	(16.7%)	(46.4%)	(13.6%)	(-8.8%)	(-15.9%)	(14.4%)	

- 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 '울리브나인'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', '현대홈쇼핑', '대구방송', '케이엠에이치', '나우콤'은 '10년 1분기부터 자료확보 및 분석적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지 및 '프라임엔터테인먼트', '아인스M&M'은 '12년 3월 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. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스탬싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외
- 8) 영업이익의 분기별 증감률은 전기의 영업이익이 음수일 경우 실제로는 흑자 전환되었다더라도 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 4분기 vs '11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

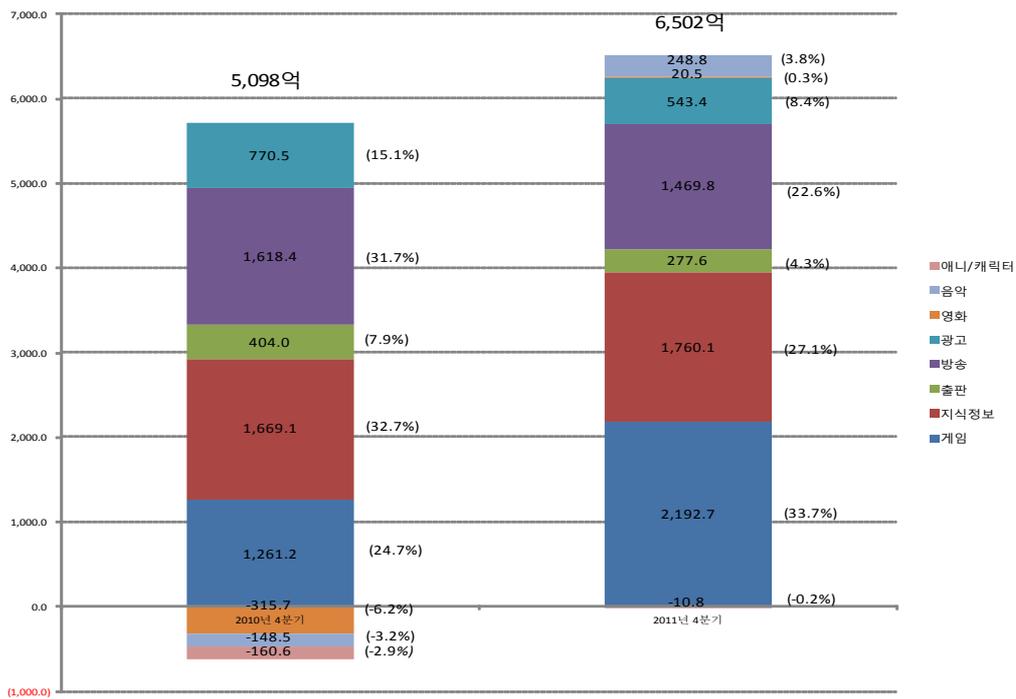
(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 인터넷포털에 중복 편입

<그림 2> '10년 4분기 vs '11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



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

(단위 : 억원)

