

<표 1> '11년 2분기~'12년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

| 구분 | 2011년 | | | | 2012년 | | | |
|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | 2분기 (전기대비) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 2분기 (전년동기) |
| 게임 | 2,794.5 | 2,658.7 | 2,192.7 | 10,357.2 | 2,750.7 | 2,160.0 | 4,910.7 | -22.7% |
| | (3.1%) | (-4.9%) | (-17.5%) | (16.5%) | (25.4%) | (-21.5%) | (-10.8%) | |
| 지식 정보 | 2,245.5 | 2,263.5 | 1,863.0 | 8,681.4 | 2,115.4 | 2,077.1 | 4,192.5 | -7.5% |
| | (-2.8%) | (0.8%) | (-17.7%) | (10.3%) | (13.5%) | (-1.8%) | (-8.0%) | |
| 출판 | 408.3 | 435.2 | 277.6 | 1,480.4 | 482.2 | 46.7 | 528.9 | -88.6% |
| | (13.6%) | (6.6%) | (-36.2%) | (-21.9%) | (73.7%) | (-90.3%) | (-31.1%) | |
| 방송 | 2,303.9 | 1,740.3 | 1,469.8 | 7,324.1 | 1,577.3 | 2,099.5 | 3,676.8 | -8.9% |
| | (27.3%) | (-24.5%) | (-15.5%) | (25.7%) | (7.3%) | (33.1%) | (-10.6%) | |
| 광고 | 401.7 | 252.7 | 543.4 | 1,305.1 | 71.5 | 470.5 | 542.0 | 17.1% |
| | (274.4%) | (-37.1%) | (115.0%) | (-15.9%) | (-86.8%) | (558.0%) | (6.5%) | |
| 영화 | 197.6 | 361.3 | 20.5 | 745.7 | 231.7 | 237.0 | 468.7 | 19.9% |
| | (18.8%) | (82.8%) | (-94.3%) | (384.2%) | (1,030.2%) | (2.3%) | (28.8%) | |
| 음악 | 310.1 | 172.5 | 152.4 | 818.7 | 197.1 | 163.9 | 361.0 | -47.1% |
| | (68.8%) | (-44.4%) | (-11.7%) | (142.5%) | (29.3%) | (-16.8%) | (-26.9%) | |
| 애니메이션/ 캐릭터 | -12.7 | -6.0 | -10.8 | -6.8 | -34.9 | 28.7 | -6.2 | 326.0% |
| | (-155.9%) | (52.8%) | (-80.0%) | (95.8%) | (-223.1%) | (182.2%) | (-162.0%) | |
| 합계 | 8,648.9 | 7,878.2 | 6,508.6 | 30,705.8 | 7,391.0 | 7,283.4 | 14,674.4 | -15.8% |
| | (12.8%) | (-8.9%) | (-17.4%) | (16.5%) | (13.6%) | (-1.5%) | (-10.1%) | |

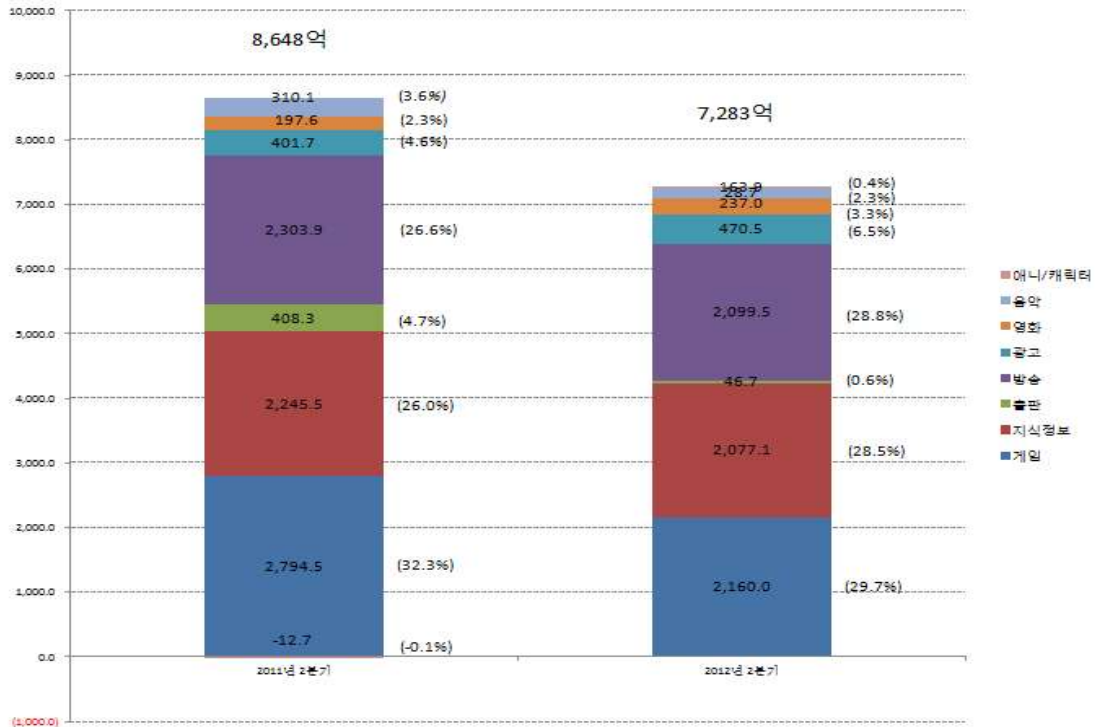
- 1) 게임 중 'CJ 인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 게임부문 영업이익액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 11년 2분기부터 자료 확보 및 분석적용'
- 3) 출판 중 '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 4) 방송 중 '온미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 방송부문 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용
- 6) 음악 중 '소리바다미디어'는 '11년 5월 7일 상장폐지 되어 분석에서 제외. '웹넷미디어'는 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/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

□ 2012년 2분기 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 2분기 영업이익은 약 7,283억원으로 전년동기 대비 15.8% 감소했으며 전분기대비 1.5% 하락
 - '12년 2분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터 등 3개 부문이 전년동기대비 증가. 특히 애니메이션/캐릭터는 전년동기대비 326.0% 큰 폭의 증가를 기록
 - ※ 게임, 지식정보, 출판, 방송, 음악의 영업이익은 '12년 2분기 전년동기대비 22.7%, 7.5%, 88.6%, 8.9%, 47.1% 감소
 - 게임 '12년 2분기 영업이익은 '11년 2분기 이후 하락하다가 '12년 1분기 들어 전분기대비 큰 폭으로 상승했으나 '12년 2분기에 전분기대비 21.5% 높은 하락을 기록. 지식정보는 '11년 2분기 이후 등락을 보이고 있으며 '12년 2분기에 이르러 전분기대비 1.8% 하락
 - ※ 게임과 지식정보의 '12년 2분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 대비 비중은 58.2%로 '11년 2분기(58.3%)에 비해 0.1%p 감소. 게임의 '12년 2분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 영업이익 비중은 29.7%이며 '11년 2분기 대비 2.6%p 하락
 - 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 2분기 이후 영업적자 상태를 보이다가 '12년 2분기 들어 흑자로 전환
 - 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 전분기대비 증감률은 '09년 1분기부터 4분기까지는 상승세. '10년 1분기부터 등락이 시작되면서 '11년 1분기에 이르러 다소 높은 등락을 나타내다 '12년 2분기는 전분기대비 약간 하락

<그림 1> '11년 2분기 vs '12년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



<표 2> '10년 상반기~'12년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

| 구분 | 2010년 | | 2011년 | | 2012년 | |
|---------------|---------------------|---------------------|--------------------|---------------------|---------------------|----------------------|
| | 2분기 (전년동기) | 상반기 (전년동기) | 2분기 (전년동기) | 상반기 (전년동기) | 2분기 (전년동기) | 상반기 (전년동기) |
| 게임 | 2,055.1 (-8.3%) | 4,929.9 (9.4%) | 2,794.5 (36.0%) | 5,505.8 (11.7%) | 2,160.0 (-22.7%) | 4,910.7 (-10.8%) |
| 지식 정보 | 2,049.7 (30.0%) | 3,952.7 (29.9%) | 2,245.5 (9.6%) | 4,554.9 (15.2%) | 2,077.1 (-7.5%) | 4,192.5 (-8.0%) |
| 출판 | 507.2 (10.2%) | 1,050.8 (13.3%) | 408.3 (-19.5%) | 767.6 (-27.0%) | 46.7 (-88.6%) | 528.9 (-31.1%) |
| 방송 | 1,597.5 (107.2%) | 2,965.3 (167.0%) | 2,303.9 (44.2%) | 4,114.0 (38.7%) | 2,099.5 (-8.9%) | 3,676.8 (-10.6%) |
| 광고 | 425.6 (310.0%) | 539.1 (462.1%) | 401.7 (-5.6%) | 509.0 (-5.6%) | 470.5 (17.1%) | 542.0 (6.5%) |
| 영화 | 45.4 (-52.8%) | 213.1 (-58.1%) | 197.6 (335.2%) | 363.9 (70.8%) | 237.0 (19.9%) | 468.7 (28.8%) |
| 음악 | 175.1 (122.5%) | 341.4 (172.2%) | 310.1 (77.1%) | 493.8 (44.6%) | 163.9 (-47.1%) | 361.0 (-26.9%) |
| 애니메이션/ 캐릭터 | -27.3 (533.3%) | -21.0 (64.9%) | -12.7 (53.5%) | 10.0 (147.6%) | 28.7 (326.0%) | -6.2 (-162.0%) |
| 합계 | 6,828.3 (29.2%) | 13,971.3 (40.2%) | 8,648.9 (26.7%) | 16,319.0 (16.8%) | 7,283.4 (-15.8%) | 14,674.4 (-10.1%) |

- 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 영업이익액을 적용
- 2) 지식정보 중 'NHN'은 게임 및 지식정보에 중복 편입('NHN'의 사업 및 매출구조 특성상). '골프존'은 '11년 2분기 자료확보 및 분석 적용
- 3) 출판 중 '예림당'은 '10년 2분기부터 자료확보 및 분석 적용. '이퓨처'는 '11년 1분기부터 자료 확보 및 분석적용
- 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 영업이익액을 적용. '아이에스플러스'는 '제이콘텐츠리'와 합병으로 분석에서 제외. '큐릭스'는 '티브로드도봉강북방송'과 합병으로 '티브로드도봉강북방송'으로 분석 적용
- 5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용
- 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 매출액을 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스텝사이언스'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

□ 2012년 상반기 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 상반기 영업이익은 약 1조 4,674억원으로 전년 동기대비 10.1% 감소

- '12년 상반기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 광고, 영화 등 2개 부문이 전년 동기대비 6.5%, 28.8% 증가

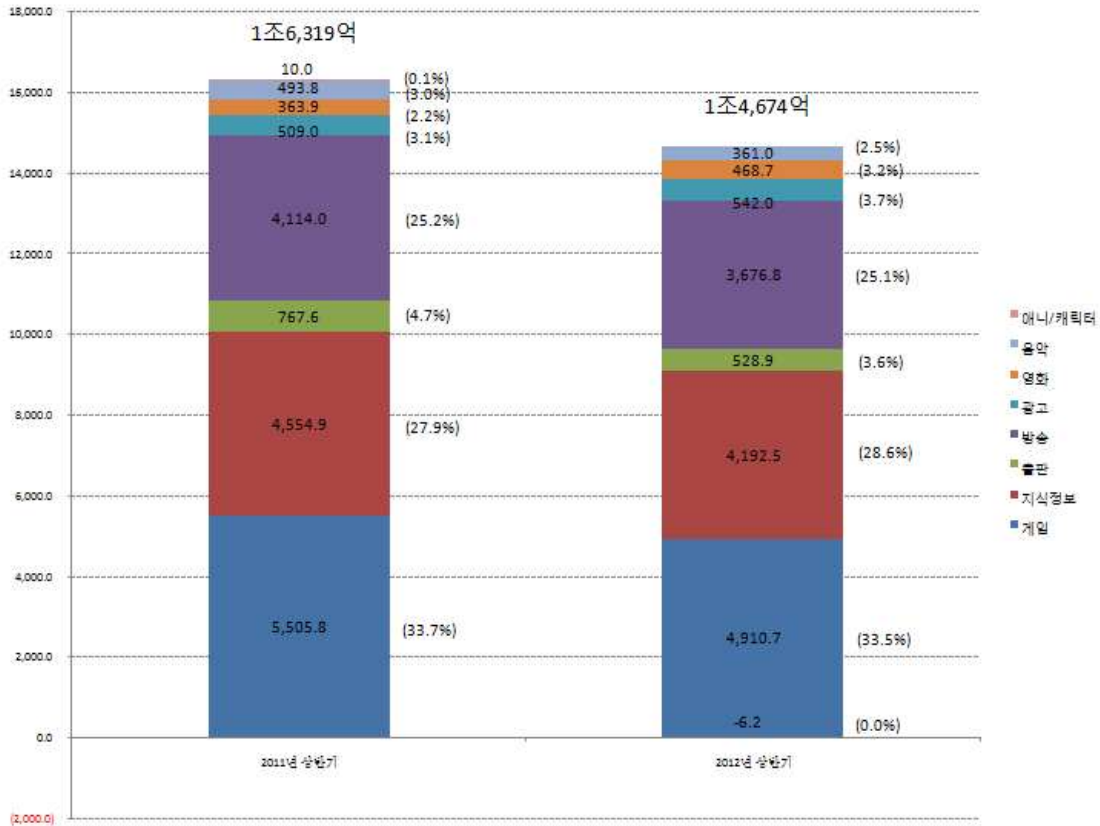
※ 게임, 지식정보, 출판, 방송, 음악, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '12년 상반기 전년동기 대비 10.8%, 8.0%, 31.1%, 10.6%, 26.9%, 162.0% 감소

- 게임의 '12년 상반기 영업이익은 '10년 상반기에서 '11년 상반기까지 증가하다가 이후 감소를 기록. 지식정보도 게임과 유사한 경향을 보이고 있으나, 감소폭은 다소 낮게 나타남

※ 게임과 지식정보의 '12년 상반기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 대비 비중은 62.1%로 '11년 상반기(61.6%)에 비해 0.5%p 증가. 게임의 '12년 상반기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 대비 영업이익 비중은 33.5%이며 '11년 상반기 대비 0.2%p 하락

<그림 2> '11년 상반기 vs '12년 상반기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



<표 3> '11년 2분기~'12년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|---------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 18.0% | 16.0% | 12.0% | 14.7% | 13.7% | △4.3%p |
| 게임 | 26.3% | 25.4% | 19.2% | 24.0% | 19.7% | △6.6%p |
| 지식정보 | 25.2% | 24.9% | 19.4% | 22.8% | 21.8% | △3.4%p |
| 출판 | 7.7% | 7.4% | 5.3% | 8.4% | 0.9% | △6.8%p |
| 방송 | 17.3% | 13.4% | 9.9% | 11.5% | 13.9% | △3.4%p |
| 광고 | 7.4% | 4.4% | 7.6% | 1.4% | 6.3% | △1.1%p |
| 영화 | 9.4% | 13.0% | 0.8% | 8.8% | 10.5% | 1.1%p |
| 음악 | 17.5% | 10.1% | 6.5% | 10.4% | 8.4% | △9.1%p |
| 애니메이션/ 캐릭터 | △1.8% | △0.9% | △1.3% | △5.8% | 3.6% | 5.4%p |

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 2분기 영업이익률은 13.7%로 전년동기대비 4.3%p 감소, 전분기대비 1.0%p 하락
 - '11년 2분기 영업이익률 18.0%에서 '11년 4분기 12.0%로 하락했으나 '12년 2분기 들어 약간 상승
 - 게임 및 지식정보의 '12년 2분기 영업이익률은 각각 19.7%, 21.8%(전년동기대비 6.6%p, 3.4%p 하락)로 다른 분야에 비해 높은 수준이나 전분기대비 4.3%p, 1.0%p 하락
 - ※ 게임의 영업이익률은 국내외 경쟁력 증대에 따른 내수 및 해외시장에서의 선전이 주요 요인이며, 지식정보는 내수 기반의 온라인광고와 검색광고 등과 함께 스마트폰, 태블릿PC 등의 보급에 따른 게임, 만화 등 OSMU를 통한 사업다각화가 실적 및 영업이익률 증대에 기여
 - 출판 영업이익률은 '12년 2분기에 0.9%로 전년동기대비 6.8%p 감소했으며 전분기대비 7.5%p 하락해 전체 콘텐츠산업 분야 중 가장 낮은 수준
 - ※ 방송, 광고, 영화의 '12년 2분기 영업이익률은 13.9%, 6.3%, 10.5%로 전년동기대비 3.4%p 감소, 1.1%p 감소, 1.1%p 증가
 - 음악 영업이익률은 '11년 2분기 이후부터 정체적 등락을 보이고 있으며 '12년 2분기는 8.4%로 전년동기대비 9.1%p 큰 폭으로 감소, 전분기대비 2.0%p 하락
 - 애니메이션/캐릭터 영업이익률은 '11년 2분기 이후 영업적자를 보이다가 '12년 2분기에 3.6% 영업흑자로 반전되었으며 전년동기대비 5.4%p 증가
 - ※ 애니메이션/캐릭터 '12년 2분기 영업이익률은 전분기대비 9.4%p 큰 폭 상승