

<표 1> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

구분	2011년			2012년				
	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)
게임	2,651.5	2,293.0	10,447.2	2,742.8	2,160.0	2,387.4	7,290.2	-10.0%
	(-5.5%)	(-13.5%)	(17.5%)	(19.6%)	(-21.2%)	(10.5%)	(-10.6%)	
지식 정보	2,242.9	1,933.7	8,740.5	2,101.4	2,077.1	2,036.4	6,214.9	-9.2%
	(-0.5%)	(-13.8%)	(11.1%)	(8.7%)	(-1.2%)	(-2.0%)	(-8.7%)	
출판	423.2	300.1	1,491.0	482.4	46.7	257.8	786.9	-39.1%
	(3.6%)	(-29.1%)	(-21.3%)	(60.7%)	(-90.3%)	(452.0%)	(-33.9%)	
방송	1,740.4	1,481.8	7,331.8	1,507.2	2,099.5	1,627.2	5,233.9	-6.5%
	(-21.4%)	(-14.9%)	(25.8%)	(1.7%)	(39.3%)	(-22.5%)	(-10.5%)	
광고	252.7	543.4	1,305.1	71.5	470.5	292.1	834.1	15.6%
	(-37.1%)	(115.0%)	(-15.9%)	(-86.8%)	(558.0%)	(-37.9%)	(9.5%)	
영화	366.6	52.3	803.1	237.2	237.0	654.6	1,128.8	78.6%
	(83.8%)	(-85.7%)	(421.5%)	(353.5%)	(-0.1%)	(176.2%)	(50.3%)	
음악	200.1	128.0	822.9	196.8	163.9	260.7	621.4	30.3%
	(-35.2%)	(-36.0%)	(143.8%)	(53.7%)	(-16.7%)	(59.1%)	(-10.6%)	
애니메이션/ 캐릭터	10.6	-17.4	2.7	-34.8	28.7	-11.5	-17.6	-208.5%
	(183.5%)	(-264.2%)	(101.7%)	(-100.0%)	(182.5%)	(-140.1%)	(-187.6%)	
합계	7,888.0	6,714.9	30,944.3	7,304.5	7,283.4	7,504.7	22,092.6	-4.9%
	(-8.1%)	(-14.9%)	(17.4%)	(8.8%)	(-0.3%)	(3.0%)	(-8.8%)	

- 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 '제이콘텐츠'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 '11년 1분기 이후는 'CJ E&M' 음악부문 영업이익액 적용. 'YG엔터테인먼트'는 '11년 4분기부터 자료확보 및 분석적용
- 7) 애니메이션/캐릭터 중 '코코엔터프라이즈'와 '스튜디오스'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

□ 2012년 3분기 영업이익 변화 추이

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기 영업이익은 약 7,504억원으로 전년동기 대비 4.9% 감소했으며 전분기대비 3.0% 상승

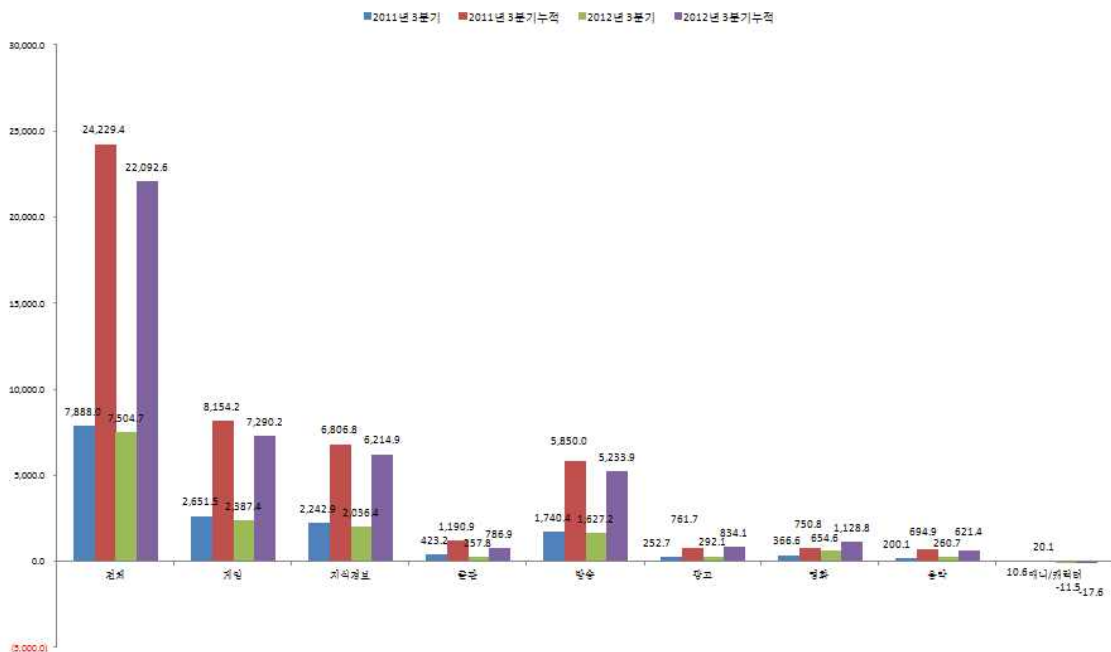
- '12년 3분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 광고, 영화, 음악 등 3개 부문이 전년동기대비 증가. 특히 영화는 전년동기대비 78.6% 큰 폭 증가

※ 게임, 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '12년 3분기 전년동기대비 10.0%, 9.2%, 39.1%, 6.5%, 208.5% 감소

- 게임 영업이익은 '11년 3분기부터의 전분기대비 하락세가 '12년 1분기 들어 등락을 보이고 있으며 '12년 3분기 영업이익은 전분기대비 10.5% 상승. 지식정보 영업이익은 '11년 2분기 이후 등락세이며 '12년 3분기 들어 전분기 대비 2.0% 하락
 - ※ 게임과 지식정보의 '12년 3분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 58.9%로 '11년 3분기(62.0%)에 비해 3.1%p 감소. 게임의 '12년 3분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 31.8%이며 '11년 3분기 대비 1.8%p 하락
- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 2분기 이후 영업적자 상태가 '12년 2분기 들어 흑자를 기록했으나 '12년 3분기는 적자로 전환
- 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익은 '09년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 상승세. '10년 1분기부터 등락이 이어지면서 '11년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락을 보이다가 '12년 3분기는 전분기대비 상승

<그림 1> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

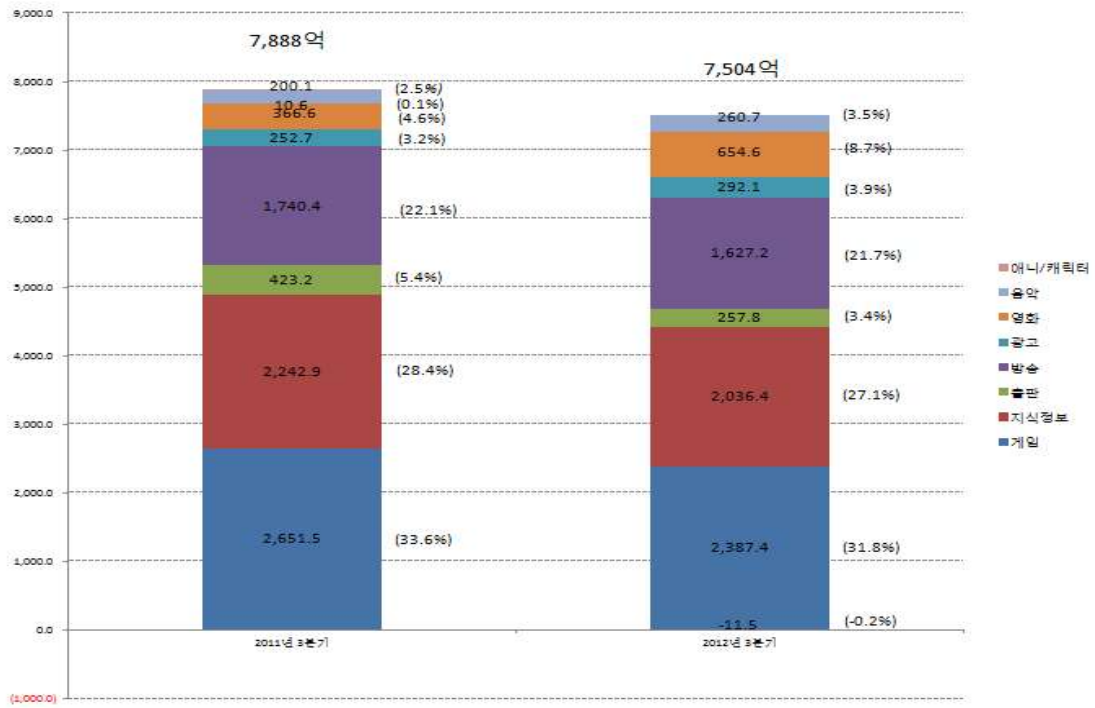
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

<그림 2> '11년 3분기 vs '12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



<표 2> '10년 3분기누적~'12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익의 변동

(단위 : 억원)

구분	2010년		2011년		2012년	
	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
게임	2,699.3 (9.8%)	7,629.2 (9.5%)	2,651.5 (-1.8%)	8,154.2 (6.9%)	2,387.4 (-10.0%)	7,290.2 (-10.6%)
지식 정보	2,247.6 (31.1%)	6,200.3 (30.3%)	2,242.9 (-0.2%)	6,806.8 (9.8%)	2,036.4 (-9.2%)	6,214.9 (-8.7%)
출판	440.8 (-0.6%)	1,491.6 (8.8%)	423.2 (-4.0%)	1,190.9 (-20.2%)	257.8 (-39.1%)	786.9 (-33.9%)
방송	1,244.3 (24.9%)	4,209.6 (99.8%)	1,740.4 (39.9%)	5,850.0 (39.0%)	1,627.2 (-6.5%)	5,233.9 (-10.5%)
광고	241.4 (91.0%)	780.5 (251.1%)	252.7 (4.7%)	761.7 (-2.4%)	292.1 (15.6%)	834.1 (9.5%)
영화	256.6 (-2.4%)	469.7 (-39.2%)	366.6 (42.9%)	750.8 (59.8%)	654.6 (78.6%)	1,128.8 (50.3%)
음악	156.8 (81.9%)	498.2 (135.4%)	200.1 (27.6%)	694.9 (39.5%)	260.7 (30.3%)	621.4 (-10.6%)
애니메이션/ 캐릭터	8.8 (126.2%)	-12.2 (86.9%)	10.6 (20.5%)	20.1 (264.8%)	-11.5 (-208.5%)	-17.6 (-187.6%)
합계	7,295.6 (20.5%)	21,266.9 (32.7%)	7,888.0 (8.1%)	24,229.4 (13.9%)	7,504.7 (-4.9%)	22,092.6 (-8.8%)

- 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 '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 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 '스튜디오스'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

□ 2012년 3분기누적 영업이익 변화 추이

● 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 3분기누적 영업이익은 약 2조 2,092억원으로 전년동기대비 8.8% 감소

- '12년 3분기누적 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 광고, 영화 등 2개 부문이 전년동기대비 9.5%, 50.3% 증가

※ 게임, 지식정보, 출판, 방송, 음악, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '12년 3분기누적 전년동

기대비 10.6%, 8.7%, 33.9%, 10.5%, 10.6%, 187.6% 감소

- 게임의 영업이익은 '10년 3분기누적에서 '11년 3분기누적까지 증가했으나 '12년 3분기누적 들어 감소를 기록. 지식정보의 영업이익도 게임과 유사한 패턴이나, 다소 낮은 감소폭을 보임

※ 게임과 지식정보의 '12년 3분기누적 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 61.1%로 '11년 3분기누적(61.8%)에 비해 0.7%p 하락. 게임의 '12년 3분기누적 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 33.0%이며 '11년 3분기누적 대비 0.7%p 하락

<그림 3> '11년 3분기누적 vs '12년 3분기누적 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적 (단위 : 억원)

