1.3. 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

□ 2012년 4분기 영업이익 변화 추이

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 4분기 영업이익은 약 8,119억원으로 전년동기 대비 8.7% 증가했으며 전분기대비 10.5% 상승

- '12년 4분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 지식정보, 방송, 광고, 음악 등 4개 부문이 전년동기대비 증가. 특히 음악은 '12년 4분기 전년동기대비 249.4% 큰 폭 증가

  ※ 게임, 출판, 영화, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '12년 4분기 전년동기대비 7.6%, 28.9%, 1,165.3%, 555.6% 감소

- 게임 영업이익은 '11년 3분기부터의 전분기대비 하락세가 '12년 3분기부터 상승세를 보이고 있으며 '12년 4분기 영업이익은 전분기대비 16.2% 상승. 지식정보 영업이익은 '11년 2분기 이후 등락세이며 '12년 1분기부터 하락기조를 보이다가 '12년 4분기 들어 전분기대비 27.7% 큰 폭 상승

  ※ 게임과 지식정보의 '12년 4분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 66.2%로 '11년 4분기(71.2%)에 비해 5.0%p 감소. 게임의 '12년 4분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 34.2%이며 '11년 4분기 대비 6.0%p 감소

- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 2분기 이후 영업적자 상태가 '12년 2분기를 제외하고 적자기조이며 '12년 4분기는 약 68억원 영업적자

- 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익은 '09년 1분기부터 4분기까지 전분기대비 상승세. '10년 1분기부터의 등락추세가 '11년 1분기 이후 다소 큰 폭의 등락이 '12년 3분기부터 전분기대비 상승세 전환

<표 Ⅰ-5> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

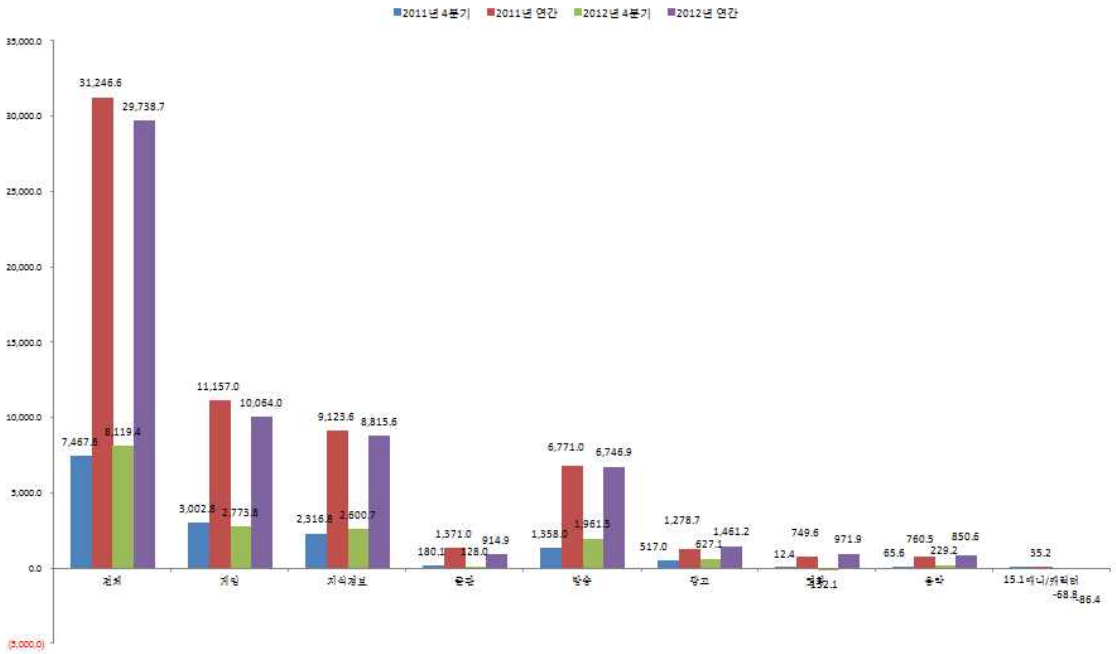
(단위 : 억원)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
게임	3,002.8	11,157.0	2,742.8	2,160.0	2,387.4	2,773.8	10,064.0	-7.6%
	(13.2%)	(25.5%)	(-8.7%)	(-21.2%)	(10.5%)	(16.2%)	(-9.8%)	
지식 정보	2,316.8	9,123.6	2,101.4	2,077.1	2,036.4	2,600.7	8,815.6	12.3%
	(3.3%)	(15.9%)	(-9.3%)	(-1.2%)	(-2.0%)	(27.7%)	(-3.4%)	
출판	180.1	1,371.0	482.4	46.7	257.8	128.0	914.9	-28.9%
	(-57.4%)	(-27.7%)	(167.9%)	(-90.3%)	(452.0%)	(-50.3%)	(-33.3%)	
방송	1,358.0	6,771.0	1,350.7	1,953.2	1,481.5	1,961.5	6,746.9	44.4%
	(-15.3%)	(25.4%)	(-0.5%)	(44.6%)	(-24.2%)	(32.4%)	(-0.4%)	
광고	517.0	1,278.7	71.5	470.5	292.1	627.1	1,461.2	21.3%
	(104.6%)	(-17.6%)	(-86.2%)	(558.0%)	(-37.9%)	(114.7%)	(14.3%)	
영화	12.4	749.6	226.3	231.2	646.5	-132.1	971.9	-1,165.3%
	(-96.6%)	(381.7%)	(1,725.0%)	(2.2%)	(179.6%)	(-120.4%)	(29.7%)	
음악	65.6	760.5	196.8	163.9	260.7	229.2	850.6	249.4%
	(-67.2%)	(125.3%)	(200.0%)	(-16.7%)	(59.1%)	(-12.1%)	(11.8%)	
애니메이션/ 캐릭터	15.1	35.2	-34.8	28.7	-11.5	-68.8	-86.4	-555.6%
	(42.5%)	(121.9%)	(-330.5%)	(182.5%)	(-140.1%)	(-498.3%)	(-345.5%)	
합계	7,467.8	31,246.6	7,137.1	7,131.3	7,350.9	8,119.4	29,738.7	8.7%
	(-3.6%)	(20.5%)	(-4.4%)	(-0.1%)	(3.1%)	(10.5%)	(-4.8%)	

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 '제이콘텐트리'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 12월 상장폐지로 분석에서 제외. '키이스트'는 영화에서 방송으로 분석 적용
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용. '키이스트'는 방송 적용으로 분석 제외
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 '스템싸이언스'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 Ⅰ-4> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

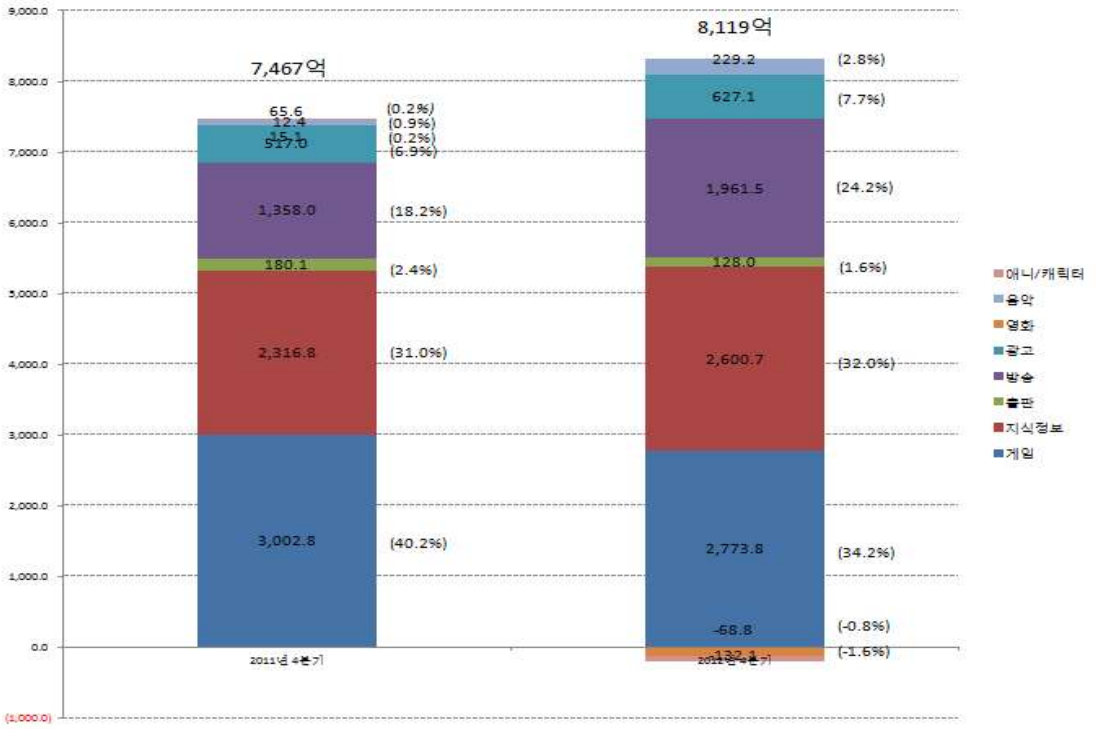
(단위 : 억원)



* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

<그림 Ⅰ-5> '11년 4분기 vs '12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)



□ 2012년 연간 영업이익 변화 추이

◉ 콘텐츠산업 관련 상장사 '12년 연간 영업이익은 약 2조 9,738억원으로 전년동기대비 4.8% 감소

– '12년 연간 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 광고, 영화, 음악 등 3개 부문이 전년대비 14.3%, 29.7%, 11.8% 증가

※ 게임, 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터의 '12년 연간 영업이익은 전년대비 9.8%, 3.4%, 33.3%, 0.4%, 345.5% 감소

– 게임의 영업이익은 '10년에서 '11년까지 전년대비 증가했으나 '12년 들어 감소를 기록. 지식정보의 영업이익은 게임과 유사한 패턴이나, 감소폭은 다소 낮은 상황

※ 게임과 지식정보의 '12년 연간 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 63.4%로 '11년 연간(64.9%) 대비 1.5%p 하락. 게임의 '12년 연간 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 33.8%이며 '11년 연간(35.7%) 대비 1.9%p 하락

<표 Ⅰ-6> '10년 연간~'12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

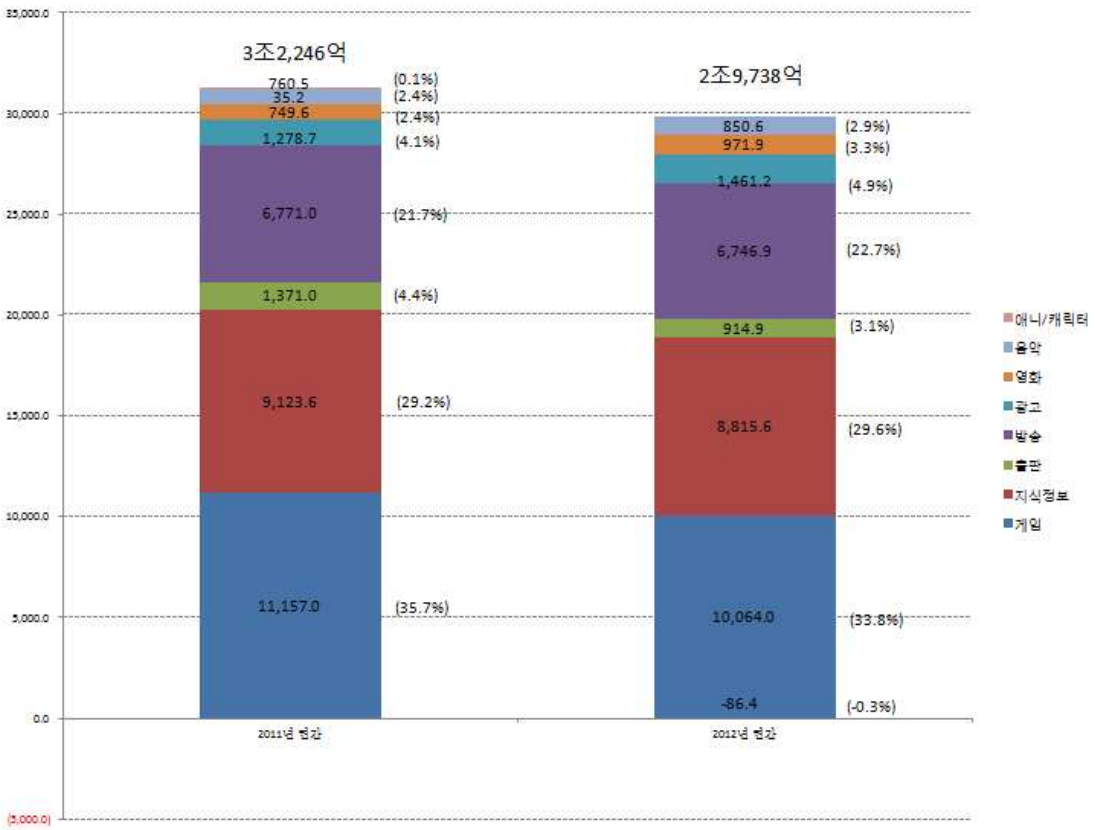
구분	2010년		2011년		2012년	
	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)	4분기 (전년동기)	연간 (전년대비)
게임	1,261.2	8,890.4	3,002.8	11,157.0	2,773.8	10,064.0
	(-55.6%)	(-9.4%)	(138.1%)	(25.5%)	(-7.6%)	(-9.8%)
지식정보	1,669.1	7,869.4	2,316.8	9,123.6	2,600.7	8,815.6
	(-6.4%)	(20.3%)	(38.8%)	(15.9%)	(12.3%)	(-3.4%)
출판	404.0	1,895.6	180.1	1,371.0	128.0	914.9
	(-20.0%)	(1.1%)	(-55.4%)	(-27.7%)	(-28.9%)	(-33.3%)
방송	1,599.6	5,400.2	1,358.0	6,771.0	1,961.5	6,746.9
	(71.2%)	(42.4%)	(-15.1%)	(25.4%)	(44.4%)	(-0.4%)
광고	770.5	1,551.0	517.0	1,278.7	627.1	1,461.2
	(225.4%)	(237.8%)	(-32.9%)	(-17.6%)	(21.3%)	(14.3%)
영화	-311.3	155.6	12.4	749.6	-132.1	971.9
	(-577.5%)	(-79.9%)	(-104.0%)	(381.7%)	(-1,165.3%)	(29.7%)
음악	-160.6	337.6	65.6	760.5	229.2	850.6
	(-318.5%)	(18.4%)	(-140.8%)	(125.3%)	(249.4%)	(11.8%)
애니메이션/캐릭터	-148.5	-160.7	15.1	35.2	-68.8	-86.4
	(-994.6%)	(-109.2%)	(110.2%)	(121.9%)	(-555.6%)	(-345.5%)
합계	5,084.0	25,939.1	7,467.8	31,246.6	8,119.4	29,738.7
	(-21.3%)	(17.0%)	(46.9%)	(20.5%)	(8.7%)	(-4.8%)

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 '올리브나인'은 '10년 10월 20일 상장폐지로 분석에서 제외. '에이앤씨바이오홀딩스', '클루넷', '더체인지'는 업종변경으로 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 '제이콘텐트리'와 합병으로 분석에서 제외. '티브로드 도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 11월 상장폐지되어 분석 제외. '키이스트'는 영화에서 방송으로 분석 적용
5) 영화 중 '디초콜릿'은 '11년 4월 13일 상장폐지로 분석에서 제외. 'CJ E&M'은 '11년 1분기부터 영화부문 영업이익액을 적용. '키이스트'는 방송 적용으로 분석 제외
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 '스템싸이언스'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 Ⅰ-6> '11년 연간 vs '12년 연간 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 누적

(단위 : 억원)