

<표> '12년 1분기~'13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
게임	11,157.0 (25.5%)	2,838.9 (-5.5%)	2,063.9 (-27.3%)	2,387.4 (15.7%)	2,818.1 (18.0%)	10,108.3 (-9.4%)	3,020.7 (7.2%)	6.4%
지식 정보	9,123.6 (15.9%)	2,184.0 (-5.7%)	1,994.5 (-8.7%)	2,036.4 (2.1%)	2,606.7 (28.0%)	8,821.6 (-3.3%)	2,280.7 (-12.5%)	4.4%
출판	1,371.0 (-27.7%)	284.2 (57.8%)	244.9 (-13.8%)	257.8 (5.3%)	128.0 (-50.3%)	914.9 (-33.3%)	305.8 (138.9%)	7.6%
방송	6,771.0 (25.4%)	1,408.5 (3.7%)	1,895.4 (34.6%)	1,481.5 (-21.8%)	1,962.5 (32.5%)	6,747.9 (-0.3%)	1,510.1 (-23.1%)	7.2%
광고	1,278.7 (-17.6%)	94.3 (-81.8%)	447.7 (374.8%)	292.1 (-34.8%)	631.4 (116.2%)	1,465.5 (14.6%)	96.0 (-84.8%)	1.8%
영화	749.6 (381.7%)	170.6 (1,275.8%)	286.9 (68.2%)	646.5 (125.3%)	-132.1 (-120.4%)	971.9 (29.7%)	279.3 (311.4%)	63.7%
음악	760.5 (125.3%)	192.1 (192.8%)	168.6 (-12.2%)	260.7 (54.6%)	229.2 (-12.1%)	850.6 (11.8%)	166.5 (-27.4%)	-13.3%
애니메이션/ 캐릭터	91.4 (158.5%)	-21.8 (-226.7%)	46.6 (313.8%)	2.7 (-94.2%)	-46.4 (-1,818.5%)	-18.9 (120.7%)	-27.0 (41.8%)	-23.9%
합계	31,302.8 (20.7%)	7,150.8 (-4.3%)	7,148.5 (0.0%)	7,365.1 (3.0%)	8,197.4 (11.3%)	29,861.8 (-4.6%)	7,632.1 (-6.9%)	6.7%

- 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). '글프존'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. '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 '스텝싸이언스'는 업종변경에 따라 분석에서 제외. 바른손은 '13년 5월 31일 현재 실적 미발표로 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

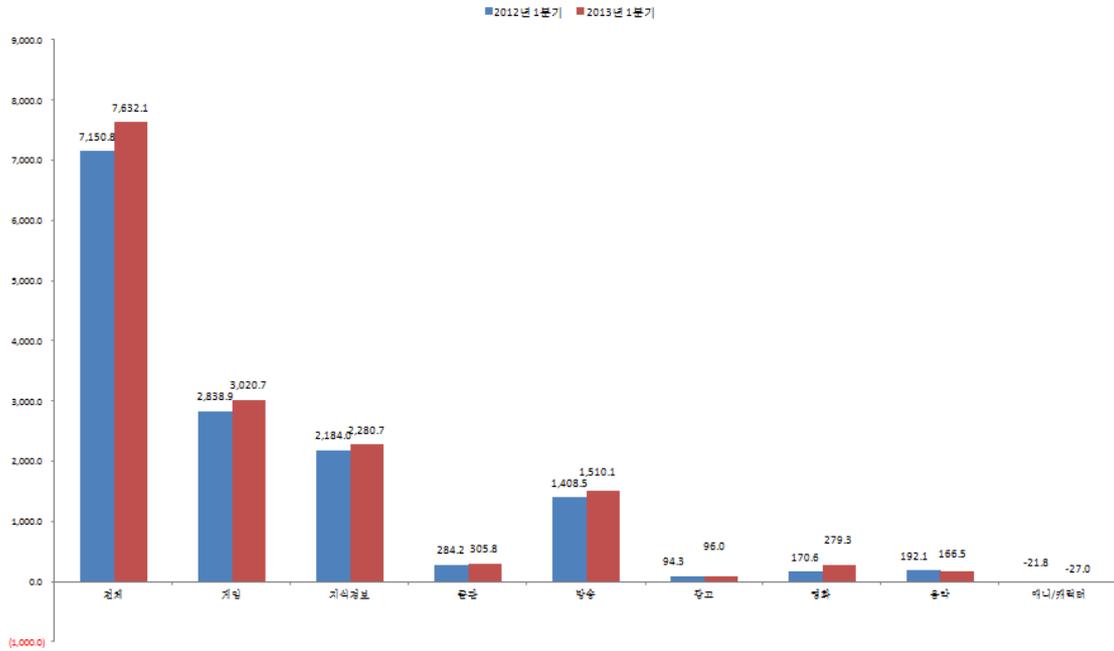
□ 2013년 1분기 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 1분기 영업이익은 약 7,632억원으로 전년동기 대비 6.7% 증가, 전분기대비 6.9% 하락
- '13년 1분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 음악, 애니메이션/캐릭터를 제외한 전분야의 전년동기대비 증가. 특히 영화는 '13년 1분기 전년동기대비 63.7% 큰 폭 증가

- ※ 게임, 출판, 방송 등 3개 부문은 '13년 1분기 영업이익의 경우 전체 콘텐츠산업 상장사 영업이익 대비 다소 높은 수준이며 전년동기대비 6.4%, 7.6%, 7.2% 증가
- ※ 음악, 애니메이션/캐릭터의 영업이익은 '13년 1분기 전년동기대비 13.3%, 23.9% 감소
- 게임 영업이익은 '11년 3분기부터의 전분기대비 하락세가 '12년 3분기부터 상승기조를 이어가고 있으며 '13년 1분기 영업이익은 전분기대비 7.2% 상승
- 지식정보 영업이익은 '11년 2분기 이후 등락세이며 '12년 1분기부터의 하락세가 '12년 3분기 들어 다소 회복되었으나 '13년 1분기에 하락 반전. '13년 1분기는 전분기대비 12.5% 다소 큰 폭 하락
- ※ 게임과 지식정보의 '13년 1분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 69.5%로 '12년 1분기(70.2%) 대비 0.7%p 감소, 게임의 '13년 1분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 39.6%이며 '12년 1분기 대비 0.1%p 감소
- 영화의 영업이익은 '12년 1분기 이후 큰 폭의 상승세를 보이다가 '12년 3분기부터 큰 폭의 등락 기조이며 '13년 1분기는 전분기대비 311.4% 상승한 약 279억 수준
- 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 2분기 이후 영업적자 상태가 '12년 2분기 및 3분기를 제외하고 적자 추세를 보이고 있으며 '13년 1분기는 약 27억원 영업적자
- 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익은 '10년 1분기부터의 등락추세가 '12년 1분기 이후 상승세를 회복했으나 '13년 1분기 들어 전분기대비 하락세 전환

<그림 1> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

<그림 2> '12년 1분기 vs '13년 1분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익의 누적

(단위 : 억원)

