

## 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변화 추이

### □ 2013년 2분기 영업이익 변화 추이

- 콘텐츠산업 관련 상장사 '13년 2분기 영업이익은 약 7,593억원으로 전년동기 대비 4.2% 증가했으며, 전분기대비 16.0% 상승
  - '13년 2분기 콘텐츠산업 상장사 영업이익 중 게임, 지식정보, 음악을 제외한 전분야가 전년동기대비 감소. 게임은 '13년 2분기 전년동기대비 38.4% 큰 폭 증가
    - ※ 지식정보, 음악 등 2개 부문의 '13년 2분기 영업이익은 게임과 함께 전체 콘텐츠산업 상장사 영업이익 대비 다소 높은 수준이며 전년동기대비 6.7% 증가, 4.2% 증가
    - ※ 출판, 방송, 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터 등 5개 부문의 영업이익은 '13년 2분기 전년동기 대비 각각 24.2% 감소, 14.5% 감소, 0.6% 감소, 35.3% 감소, 364.5% 감소
  - 게임 영업이익은 '11년 3분기부터의 전분기대비 하락세가 '12년 3분기부터 등락기조를 보이고 있으며 '13년 2분기 영업이익은 전분기대비 12.0% 상승
  - 지식정보 영업이익은 '11년 2분기 이후 전반적으로 등락기조를 보이고 있으며 '13년 1분기는 큰 폭의 하락에서 '13년 2분기 들어 전분기대비 21.8% 큰 폭 상승
    - ※ 게임과 지식정보의 '13년 2분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 영업이익 대비 비중은 61.2%로 '12년 2분기(52.0%) 대비 9.2%p 증가. 게임의 '13년 2분기 콘텐츠산업 관련 전체 상장사 대비 영업이익 비중은 34.9%이며 '12년 2분기 대비 8.6%p 증가
  - 영화의 영업이익은 '12년 1분기부터 큰 폭의 상승세가 '12년 3분기 이후 다소 큰 폭의 등락기조를 보이고 있으며 '13년 2분기는 전분기대비 50.1% 하락한 약 139억원 수준
  - 애니메이션/캐릭터 영업이익은 '11년 4분기 이후 영업적자 상태가 '12년 2분기를 제외하고 이어지는 추세를 보이고 있으며 '13년 2분기는 약 64억원 영업적자
  - 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익은 '10년 1분기에서 '11년 분기까지 등락세. '11년 2분기 이후 '12년 2분기 및 3분기를 제외하고 전반적인 하락기조를 보였으나 '13년 2분기 들어 전분기대비 상승세 반전

<표 1> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

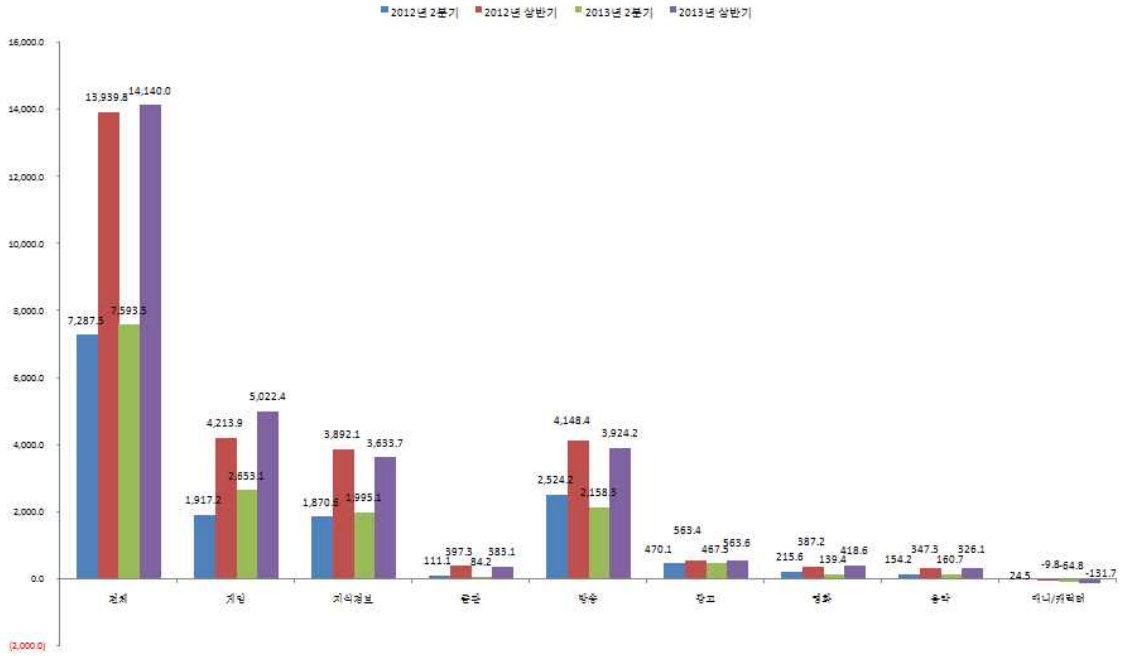
(단위 : 억원)

구분	2012년				2013년			
	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)
게임	1,917.2 (-16.5%)	3,076.3 (60.5%)	2,818.1 (-8.4%)	10,108.3 (-9.4%)	2,369.3 (-15.9%)	2,653.1 (12.0%)	5,022.4 (19.2%)	38.4%
지식 정보	1,870.6 (-7.5%)	2,322.8 (24.2%)	2,606.7 (12.2%)	8,821.6 (-3.3%)	1,638.6 (-37.1%)	1,995.1 (21.8%)	3,633.7 (-6.6%)	6.7%
출판	111.1 (-61.2%)	389.6 (250.7%)	128.0 (-67.1%)	914.9 (-33.3%)	298.9 (133.5%)	84.2 (-71.8%)	383.1 (-3.6%)	-24.2%
방송	2,524.2 (55.4%)	1,812.5 (-28.2%)	2,280.3 (25.8%)	8,241.2 (-0.6%)	1,765.9 (-22.6%)	2,158.3 (22.2%)	3,924.2 (-5.4%)	-14.5%
광고	470.1 (403.9%)	270.7 (-42.4%)	631.4 (133.2%)	1,465.5 (14.6%)	96.1 (-84.8%)	467.5 (386.5%)	563.6 (0.0%)	-0.6%
영화	215.6 (25.6%)	716.8 (232.5%)	-132.1 (-118.4%)	971.9 (29.7%)	279.2 (311.4%)	139.4 (-50.1%)	418.6 (8.1%)	-35.3%
음악	154.2 (-20.1%)	274.1 (77.8%)	229.2 (-16.4%)	850.6 (11.8%)	165.4 (-27.8%)	160.7 (-2.8%)	326.1 (-6.1%)	4.2%
애니메이션/ 캐릭터	24.5 (171.4%)	-7.8 (-131.8%)	-68.8 (-782.1%)	-86.4 (-345.5%)	-66.9 (2.8%)	-64.8 (3.1%)	-131.7 (-1,243.9%)	-364.5%
합계	7,287.5 (9.5%)	8,855.0 (21.5%)	8,492.8 (-4.1%)	31,287.6 (-4.5%)	6,546.5 (-22.9%)	7,593.5 (16.0%)	14,140.0 (1.4%)	4.2%

- 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 '이류처'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. '케이엠에이치'는 '11년 2분기부터 자료확보 및 분석적용. '티브로드도봉강북방송' 및 '한빛방송'은 '12년 12월 상장폐지로 분석에서 제외. '키이스트'는 영화에서 방송으로 분석 적용. CJ헬로비전은 '12년 11월 신규상장했으며 '11년 1분기 자료 확보 및 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 '스튜디오엔스'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 1> '12년 2분기 vs '13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익 변동

(단위 : 억원)



\* NHN은 게임 및 지식정보에 중복 편입

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

(단위 : 억원)

