

콘텐츠산업 상장사 수익성 변화 추이

□ 영업이익률 변화 추이

<표 1> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
전체	14.0%	14.4%	14.2%	12.1%	13.1%	△0.9%p
게임	19.9%	22.2%	24.5%	21.1%	22.4%	2.5%p
지식정보	22.7%	18.5%	26.1%	18.6%	20.6%	△2.1%p
출판	2.2%	7.2%	2.5%	5.7%	1.8%	△0.4%p
방송	14.9%	11.2%	12.5%	10.6%	12.0%	△2.9%p
광고	6.3%	3.8%	7.2%	1.5%	5.7%	△0.6%p
영화	9.8%	22.1%	△4.3%	9.7%	5.2%	△4.6%p
음악	7.9%	11.4%	8.9%	7.4%	6.9%	△1.0%p
애니메이션/ 캐릭터	3.1%	△1.2%	△10.0%	△11.7%	△11.8%	△14.9%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 2분기 영업이익률은 13.1%로 전년동기대비 0.9%p 감소했으며, 전분기대비 1.0%p 상승
 - '12년 2분기 영업이익률은 14.0% 기록한 후 하락하다가 '13년 2분기 들어 전분기대비 상승으로 반전
 - 게임, 지식정보의 '13년 2분기 영업이익률은 22.4%, 20.6%로 '12년 2분기부터 가장 높은 수준을 유지하고 있으며 전분기대비 1.3%p, 2.0%p 상승
 - ※ 게임 상장사들은 개발 분야를 중심으로 국내외 경쟁력을 확보하고 있으며 대내외 거시경제 불안요소가 상존함에도 해외시장에서 성과 달성. 지식정보는 급속한 스마트 환경으로 변화함에 따라 유선 및 무선 인터넷을 연계한 온라인광고와 검색광고 등과 함께 게임, 만화 등 스마트콘텐츠를 통한 높은 영업이익률 유지
 - 방송의 '13년 2분기 영업이익률은 12.0%로 '12년 2분기 이후 등락세이며 전년동기대비 2.9%p 감소했으며 전분기대비 1.4%p 상승
 - 영화 영업이익률은 '12년 3분기까지 상승했으나 '12년 4분기 들어 영업적자를 기록하는 등 하락세로 반전. '13년 2분기의 영업이익률은 5.2%로 전년동기대비 4.6%p 감소했으며 전분기대비 4.5%p 하락
 - 음악 영업이익률은 '12년 3분기부터 하락세이며 '13년 2분기는 6.9%로 전년

동기대비 1.0%p 감소했으며 전분기대비 0.5%p 하락

- 광고 영업이익률은 '13년 2분기에 5.7%를 기록했으며 전년동기대비 0.6%p 감소했으며 전분기대비 4.2%p 상승

※ 출판의 '13년 2분기 영업이익률은 1.8%로 '12년 2분기 이후 다소 큰 폭의 등락세, '13년 2분기는 전년동기대비 0.4%p 감소했으며 전분기대비 3.9%p 하락

- 애니메이션/캐릭터 영업이익률은 '12년 3분기부터 영업적자 상태이며 '13년 2분기는 전년동기대비 14.9%p 큰 폭 감소

※ 애니메이션/캐릭터 '13년 2분기 영업이익률은 전분기대비 0.1%p 하락

□ 자산영업이익률¹⁾ 변화 추이

<표 2> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 자산영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
전체	2.6%	3.0%	2.9%	2.2%	2.6%	0.0%p
게임	3.0%	4.7%	4.3%	3.5%	5.4%	2.4%p
지식정보	3.8%	4.6%	5.1%	3.0%	3.6%	△0.2%p
출판	0.5%	1.7%	0.5%	1.3%	0.4%	△0.1%p
방송	3.2%	2.3%	2.7%	2.1%	2.5%	△0.7%p
광고	2.1%	1.1%	2.5%	0.4%	1.9%	△0.2%p
영화	1.5%	4.6%	△0.9%	1.8%	0.9%	△0.6%p
음악	1.8%	3.0%	2.4%	1.7%	1.6%	△0.2%p
애니메이션/ 캐릭터	0.6%	△0.2%	△1.8%	△1.9%	△1.8%	△2.4%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 2분기 자산영업이익률은 2.6%로 전년동기대비 동일수준이며 전분기대비 0.4%p 상승

- '12년 2분기 자산영업이익률은 2.6%이며 이후 등락을 이어가는 상황

- 게임, 지식정보의 '13년 2분기 자산영업이익률은 5.4%, 3.6%로 전체 콘텐츠

1) 자산영업이익률 = 영업이익액/자산×100

- 상장사 대비 가장 높은 수준이며 전년동기대비 2.4%p 증가, 0.2%p 감소
- ※ 게임, 지식정보의 '13년 2분기 자산영업이익률은 전분기대비 1.9%p 상승, 0.6%p 상승
- 방송, 광고, 음악의 '13년 2분기 자산영업이익률은 2.5%, 1.9%, 1.6%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 낮으며 전년동기대비 0.7%p 감소, 0.2%p 감소, 0.2%p 감소
- ※ 방송 및 광고의 '13년 2분기 자산영업이익률은 전분기대비 0.4%p, 1.5%p 상승했으나, 음악의 자산영업이익률은 전분기대비 0.1%p 하락
- 출판, 영화의 '13년 2분기 자산영업이익률은 0.4%, 0.9%로 가장 낮으며 전년동기대비 0.1%p 감소, 0.6%p 감소
- 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '12년 3분기부터 적자상태가 이어지고 있으며 '13년 2분기는 -1.8%로 전년동기대비 2.4%p 감소
- ※ 애니메이션/캐릭터 자산영업이익률은 '13년 2분기 전분기대비 0.1%p 상승

□ 자본영업이익률 변화 추이

<표 3> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 자본영업이익률 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
전체	4.0%	4.7%	4.5%	3.4%	4.6%	0.6%p
게임	4.3%	6.7%	6.3%	5.2%	7.0%	2.7%p
지식정보	5.3%	6.2%	7.1%	4.3%	12.6%	7.3%p
출판	0.7%	2.4%	0.8%	1.8%	0.5%	△0.2%p
방송	5.3%	3.7%	4.3%	3.3%	3.8%	△1.5%p
광고	5.2%	2.9%	7.1%	1.2%	5.6%	0.4%p
영화	3.5%	10.8%	△2.0%	4.2%	2.1%	△1.4%p
음악	2.4%	4.1%	3.3%	2.3%	2.3%	△0.1%p
애니메이션/ 캐릭터	1.1%	△0.3%	△3.1%	△3.2%	△3.2%	△4.3%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 2분기 자본영업이익률은 4.6%로 전년동기대비 0.6%p 증가했으며 전분기대비 1.2%p 상승
- '12년 2분기의 자본영업이익률은 4.0%이며 이후 등락세
- 게임, 지식정보, 광고의 '13년 2분기 자본영업이익률은 7.0%, 12.6%, 5.6%로 전체 상장사 대비 높으며 전년동기대비 2.7%p 증가, 7.3%p 증가, 0.4%p 증가
- ※ 게임 및 지식정보의 자본영업이익률은 '12년 2분기 이후 전반적으로 등락세이며, '13년 2분기 전분기대비 각각 1.8%p 상승, 8.3%p 상승

※ 광고의 자본영업이익률은 '12년 2분기 이후 다소 큰 폭의 등락을 보이고 있으며 '13년 2분기는 전분기대비 4.4%p 상승

- 출판, 방송, 영화, 음악의 '13년 2분기 자본영업이익률은 0.5%, 3.8%, 2.1%, 2.3%로 전체 상장사 대비 다소 낮으며 전년동기대비 0.2%p 감소, 1.5%p 감소, 1.4%p 감소, 0.1%p 감소

※ 출판, 방송, 영화의 '13년 2분기 자본영업이익률은 전분기대비 1.3%p 하락, 0.5%p 상승, 2.1%p 하락

- 애니메이션/캐릭터의 '13년 2분기 자본영업이익률은 -3.2%로 가장 낮으며 전년동기대비 4.3%p 감소

※ 애니메이션/캐릭터 자본영업이익률은 '12년 3분기부터 적자상태를 이어가고 있으며 '13년 2분기는 전분기대비 동일 수준 기록