

■ 국내 콘텐츠산업 상장사의 경영실적 진단 ■

김은정(KOCCA 통계정보팀 선임연구원)

드라마로 시작된 한류가 봄을 타고 대형 통신사들이 콘텐츠 기업들을 인수합병하면서 국내 콘텐츠 업체들의 상장이 붓물을 이루기 쉬더니 2008년~2009년 게임산업의 높은 성장과 함께 게임업체들의 상장 러시가 이어졌고, 2010년~2011년 대중가요(K-POP)로 신 한류 붐이 일면서 YG엔터테인먼트가 상장하는 등 그야말로 ‘엔터주’ 열풍이 일고 있다. 이에 따라 콘텐츠 상장사에 대한 세간의 이목이 집중되면서 그 가치를 평가하려는 시도가 확대되고 있는 가운데, 콘텐츠 상장사의 재무제표를 통해 경영실적을 진단하고자 한다. 기업의 자산 상태와 영업활동을 자세하게 기록한 재무제표는 기업의 과거와 현재, 미래를 한눈에 볼 수 있는 중요한 자료로 콘텐츠 상장사의 경우 전체 콘텐츠산업 규모의 25%의 비중을 차지하고 있어 그 추세를 파악하는 것은 더욱 중요한 과제이다.

먼저 최근 3년간(2009~2011년)의 국내 콘텐츠 상장사의 재무제표 변화 추이를 보면, 성장성과 수익성을 나타내는 지표인 매출액과 영업이익은 꾸준한 상승세를 보이는 반면, 영업이익률은 소폭 감소세를 보이면서 수익성이 다소 하락하고 있으나, '11년 기준 전체 상장사에 비해 약 3배 정도 높은 15.62%를 기록하고 있다.

'11년 전체 상장사 중 콘텐츠 상장사가 차지하는 매출액 비중은 약 1.7%로 전년대비 다소 증가했으며, 영업이익은 전체 상장사의 경우, 전년대비 감소한데 반해 콘텐츠 상장사는 증가세를 보이고 있다(콘텐츠산업 14.4% vs 전체 상장사 -14.6%).

<표 1> 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사 비교('09년~'11년)

(단위: 억원, %, %p)

구분		2009년	2010년	2011년	2010년 전년대비	2011년 전년대비
매출액*	콘텐츠 상장사 ¹⁾	115,012.3	161,672.20	193,180.00	40.6%	19.5%
	전체 상장사 ²⁾	8,204,204.0	9,912,054.00	11,071,851.00	20.8%	11.7%
	비중	1.4%	1.63%	1.74%	0.23%p	0.11%p
영업이익**	콘텐츠 상장사	22,887.90	26,365.30	30,171.20	16.7%	14.4%
	전체 상장사	511,263.00	763,692.00	652,180.00	49.4%	△14.6%
	비중	4.48%	3.45%	4.63%	△1.03%p	1.18%p
영업이익률***	콘텐츠 상장사	19.90%	16.31%	15.62%	△3.59%p	△0.69%p
	전체 상장사	6.23%	7.70%	5.89%	1.47%p	△1.81%p

1) 콘텐츠 상장사는 2011년 기준 코스피 및 코스닥 상장사 중 관련업체 86개를 선별(게임 20개, 지식정보 7개, 출판 9개, 방송 22개, 광고 4개, 영화 8개, 음악 11개, 애니메이션/캐릭터 5개). 2009년~2011년 신규 상장 및 폐지 등으로 업체수 변동됨

2) 전체 상장사 자료는 한국거래소의 분석 자료 인용(2011년의 경우 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 668사 중 분석제외법인 52개사를 제외한 616개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨(출처 : 2012년 4월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

<표 2> 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사의 자기자본 부채비율 비교('09년~'11년)
(단위 : %)

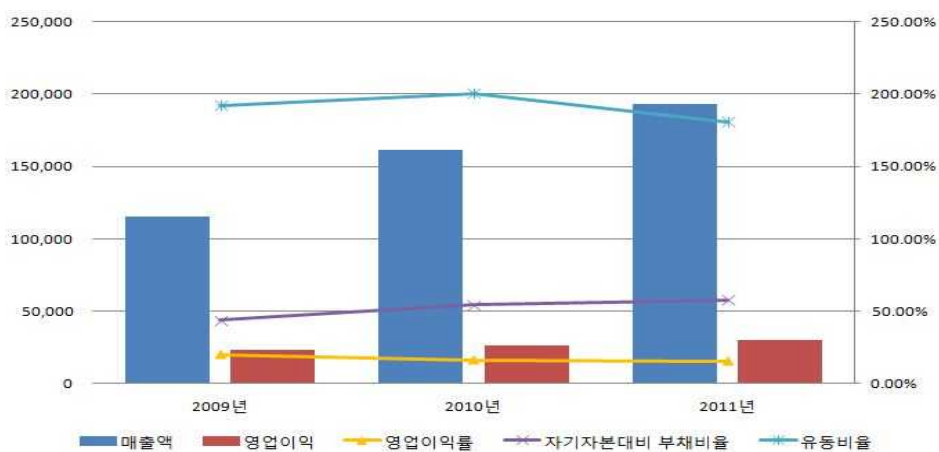
구분	콘텐츠 상장사			전체 상장사		
	2009년	2010년	2011년	2009년	2010년	2011년
부채비율 ¹⁾	43.7%	54.2%	57.7%	171.46%	91.95%	95.63%
유동비율 ²⁾	192.4%	200.6%	180.8%	109.5%	113.3%	114.9%

1) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

2) 유동비율 = 유동자산/유동부채×100 : 단기채무지급능력 파악 지표

'11년 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사의 자기자본 부채비율은 전체상장사의 60% 수준으로 상승 기업의 재무적 위험도를 나타내는 자기자본대비 부채비율은 3년간 증가세를 나타내고 있으나, 증가폭은 '10년 두 자릿수(10.5%p)에서 '11년 한 자릿수(3.5%p)로 감소했다. 또한 '11년 콘텐츠 상장사의 유동비율은 180.8%로 전체상장사 대비 65.9%p 높게 나타나고 있으나, '10년 200%까지 증가한 후 '11년 하락세로 전환되어 부채비율 증가세와 더불어 재무적 안정성이 악화되고 있는 것으로 나타났다. 그럼에도 불구하고 전체 상장사 대비 콘텐츠 상장사의 재무건전성은 매우 양호한 수준으로 향후 가치평가에 긍정적으로 반영될 것으로 보인다.

<그림 1> 콘텐츠 상장사 재무제표 변화 추세선('09년~'11년)
(단위: 억원, %)



한편, 콘텐츠산업 8개 분야(게임, 지식정보, 출판, 방송, 광고, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터) 상장사들의 영업이익률, 부채비율, 유동비율을 살펴보면, 게임과 지식정보의 영업이익률은 20%대(2009년 대비 감소)로 콘텐츠산업 중에서도 수익성이 큰 산업으로 나타났으며, 타 산업군에 비해 부채비율(30~40%대, 2009년 대비 증가)은 낮고 유동비율(250% 초과)은 높게 나타나 재무건전성에서도 탁월한 수준을 보여주고 있다.

다만, 전반적으로 2009년 대비 영업이익률 감소, 부채비율 증가, 유동비율 감소가 나타났으나, 음악만은 2009년 대비 영업이익률이 5.7% → 11.1%, 부채비율은 78.1% → 45.5%, 유동비율은 163.8% → 225.6%로 매우 긍정적인 실적 변화를 보이고 있어서 케이팝(K-POP)의 국내외 성장과 한류 효과가 증명되고 있다고 하겠다.

<표 3> 콘텐츠 상장사의 영업이익률, 자기자본대비 부채비율, 유동비율 추이 비교('09년~'11년)
(단위: %)

구분		2009년	2010년	2011년
게임	영업이익률	34.9%	24.7%	24.5%
	부채비율	28.5%	40.7%	43.8%
	유동비율	301.6%	280.0%	266.0%
지식정보	영업이익률	31.8%	26.8%	24.1%
	부채비율	31.5%	39.8%	38.5%
	유동비율	237.4%	277.9%	280.2%
출판	영업이익률	8.4%	8.7%	6.7%
	부채비율	38.4%	37.5%	52.3%
	유동비율	208.6%	219.0%	127.0%
방송	영업이익률	12.7%	14.0%	13.8%
	부채비율	48.1%	60.1%	51.7%
	유동비율	131.8%	167.9%	169.1%
광고	영업이익률	6.9%	8.5%	5.9%
	부채비율	79.0%	123.7%	157.0%
	유동비율	174.9%	159.0%	146.7%
영화	영업이익률	15.4%	2.5%	8.1%
	부채비율	102.4%	113.0%	132.7%
	유동비율	64.4%	70.3%	75.7%
음악	영업이익률	5.7%	5.6%	11.1%
	부채비율	78.1%	68.0%	45.5%
	유동비율	163.8%	163.4%	225.6%
애니메이션 /캐릭터	영업이익률	-0.2%	-6.4%	0.1%
	부채비율	65.4%	72.1%	78.6%
	유동비율	156.0%	118.4%	121.7%

지금까지 국내 콘텐츠 상장사들의 경영실적을 매출액, 영업이익, 영업이익률, 부채비율, 유동비율 등의 재무제표 지표를 통해 살펴보았다. 또한 콘텐츠산업 8개 분야 상장사들의 경영실적도 진단하였다. 콘텐츠업체는 제조업과 달리 눈에 보이는 재무제표와 경영실적만으로 그 가치를 제대로 평가하기 힘들다. 콘텐츠업체 대부분은 단기간에 성과가 가시화되거나 파급효과가 나타나지 않는 무형의 콘텐츠 자산을 보유하거나 개발하고 있어 유동성에 어려움을 겪는 경우가 많은 것도 이 때문이다.

창의적인 아이디어와 기술로 콘텐츠를 기획·제작·유통해서 저작권에 기반한 라이선스와 머천다이징으로 수익을 창출하는 콘텐츠산업은 무형의 포트폴리오가 곧 자산이 된다. <앵그리버드>(로비오 엔터테인먼트)는 알을 훔친 돼지에게 성난 새들이 복수하는 스토리텔링으로 스마트폰용 게임에서 태블릿PC, 스마트TV, 콘솔게임기 등 플랫폼을 확장하면서 캐릭터 이미지를 활용한 다양한 상품을 판매하여 '11년 매출 1200억원을 달성하고, 종사자 3명에서 150명으로 성장하였다.

아직도 국내 콘텐츠업체에 대한 제대로 된 가치평가는 갈 길이 먼 상황이다. 향후 콘텐츠업체들의 가치가 다각도로 평가받아 성장가능성이 제고되고 콘텐츠산업별 재무구조의 편차 등이 해소되어 지속적으로 기업공개와 상장업체가 더욱 많아지길 기대해 본다.