

2010년
4분기 및 연간 콘텐츠산업
동향분석보고서

2011. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

I. 2010년 4분기 콘텐츠산업 추이 분석



6. 상장사 재무분석

6.1. 콘텐츠산업 상장사 재무제표 변화 추이

□ 전체산업 대비 콘텐츠산업

<표 I-19> '09년 4분기 vs '10년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 비교

(단위 : 억원, %, %p)

구분		2009년 4분기	2009년	2010년 4분기	2010년	4분기 전년동기	2010 전년대비
매출액	콘텐츠업체	32,953.30	118,822.60	35,291.00	131,839.30	7.10%	11.00%
	전체상장사 ¹⁾	1,838,233.00	6,587,020.00	2,167,094.00	7,704,332.00	17.89%	16.96%
	비중	1.79%	1.80%	1.63%	1.71%	△0.16%p	△0.09%p
영업이익	콘텐츠업체	6,518.40	22,436.80	6,456.50	26,197.50	-0.90%	16.80%
	전체상장사	93,926.00	374,114.00	113,855.00	536,511.00	21.22%	43.41%
	비중	6.94%	6.00%	5.67%	4.88%	△1.27%p	△1.11%p
영업이익률	콘텐츠업체	19.80%	18.90%	18.30%	19.90%	△1.50%p	1.00%p
	전체상장사	5.11%	5.68%	5.25%	6.96%	0.14%p	1.28%p

- 전체 상장사 중 콘텐츠산업 관련 상장사가 차지하는 매출액 비중은 2%미만으로 작은 편이고, '10년 4분기 전년동기대비 및 연간 전년대비 매출액은 전체상장사 보다 낮은 성장(7.10%, 11.00% vs 17.89%, 16.96%)을 하였고, 영업이익 역시 전체 상장사에 비해 상대적으로 낮은 상승(-0.90%, 16.80% vs 21.22%, 43.41%)을 보임
- '10년 4분기 및 연간 전체 상장사 매출액 중 콘텐츠 업체의 매출액 비중은 약 1.7%로 낮은 수준이고 전년동기대비 0.16%p 및 전년대비 0.09%p 하락
- ※ '10년 4분기 및 연간의 전체 상장사의 매출은 전년동기대비 17.89%, 전년대비 16.96% 성장했으며 이는 3분기에 이어 환율효과 및 경기상승에 따른 해외수출대기업 중심의 실적호조에 기인

1) 전체 상장사 데이터는 '10. 12 결산 상장법인 653사 중 비교 가능한 573사 중 금융업 12사를 제외한 업체를 대상(총 561사)으로 추계됨(출처: '11. 4월 보도자료, 한국거래소 www.krx.co.kr)

- '10년 4분기 및 연간 전체 상장사 영업이익 중 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익 비중은 약 5.67%, 4.88%로 매출액 비중에 비해 높게 나타남
 - ※ 전체 상장사의 영업이익은 '10년 4분기 전년동기대비 21.22%(17.97%)²⁾, 연간 전년대비 43.31%(50.85%) 증가한데 반해, 콘텐츠산업 관련 업체의 영업이익은 -0.90%(10.55% 증가) 감소 및 16.80%(23.01%) 증가하는데 그쳐 전년동기대비 비중은 1.27%p, 전년대비 1.11%p 감소했으며, '10년 3분기에 비해 비중이 약간 상승함
- 기업 활동의 영업 활동 성과를 나타내는 콘텐츠업체 영업이익률은 '10년 4분기 및 연간 전체 상장사에 비해 약 2.5배 정도 높은 18.3%, 19.9% 기록
- 콘텐츠업체의 영업이익률은 '10년 4분기 전년동기대비 1.50%p 감소 및 연간 전년대비 1.00%p 상승
 - ※ 전체 상장사의 영업이익률은 전년동기대비 0.14%p 및 전년대비 1.28%p 상승

<표 I-20> '10년 3분기 및 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 자기자본 부채비율
(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체			전체상장사 ³⁾		
	2010년 3분기	2010년 4분기	증감	2010년 3분기	2010년 4분기	증감률
자산총계	172,967.8	183,922.0	6.30%	8,618,604.0	8,936,724.0	3.70%
부채총계	50,874.1	57,883.0	13.80%	4,268,458.0	4,435,561.0	3.90%
자본총계	122,103.7	126,039.0	3.20%	4,350,146.0	4,501,162.0	3.50%
부채비율	41.70%	45.90%	4.2%p	98.10%	98.54%	0.44%p

- '10년 3분기 및 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율⁴⁾은 절반정도인 41.7% 및 45.9%로 낮은 수준
 - '10년 4분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 4.2%p 상승했고, 전체 상장사 자기자본 부채비율은 0.44%p로 더 큰 폭으로 상승

2) 괄호는 '10년 3분기 및 3분기누적 전체상장사 전년동기대비 영업이익 증가율
 3) 유가증권시장 12월 결산법인 653사 중 561사. 금융업 12개 및 결산기 변경사 등 비교가 불가능한 80개사 제외
 4) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

<표 I-21> '10년 3분기 및 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체 유동비율

(단위 : 억원, %)

구 분	콘텐츠업체		전체상장사 ⁵⁾	
	2010년 3분기	2010년 4분기	2010년 3분기	2010년 4분기
유동자산	77,548.1	83,697.5	2,890,467.0	2,983,268.0
유동부채	36,430.2	44,823.4	2,525,563.0	2,688,102.0
유동비율	212.9%	186.7%	114.5%	110.9%

- '10년 4분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율⁶⁾은 75.8%p 높은 186.7%, '10년 3분기 대비 격차가 22.6%p 하락
 - 전체 상장사 유동비율은 전분기대비 3.6%p 하락한데 반해 콘텐츠산업 관련 상장사는 26.2%p 하락

6.1.1 콘텐츠산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 I-22> '09년 4분기 ~ '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 영업이익률 추이

(단위 : %, %p)

구분	2009년 4분기	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2010년 4분기 전년동기증감
전체	19.8%	20.7%	19.9%	20.7%	18.3%	△1.5%p
게임	36.7%	38.7%	36.0%	37.7%	33.5%	△3.2%p
인터넷포털	33.8%	36.0%	34.9%	35.4%	33.4%	△0.4%p
출판	9.9%	10.4%	9.7%	10.9%	8.6%	△1.3%p
방송	13.5%	10.1%	11.9%	10.7%	14.3%	0.8%p
광고	8.8%	3.7%	9.0%	5.6%	9.0%	0.2%p
영화	2.6%	11.0%	4.4%	14.6%	-3.9%	△6.5%p
음악	4.7%	12.1%	13.8%	12.3%	3.6%	△1.1%p
애니/캐릭터	0.8%	-1.5%	-3.3%	-0.8%	-3.4%	△4.2%p

5) 유가증권시장 12월 결산법인 653사 중 561사

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

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사의 영업이익률은 '10년 4분기 18.3%로 전년동기 대비 -1.5%p 하락, 전분기대비 -2.4%p 하락
 - '09년 4분기 영업이익률은 19.8%, '10년 1분기에는 20.7%로 상승하다가 이후 등락을 보이면서 '10년 4분기는 하락세
 - 게임 및 인터넷 포털의 '10년 4분기 영업이익률은 각각 33.5%, 33.4%(전년 동기대비 -3.2%p, -0.4%p 하락)로 높은 수준. 전분기대비 -4.2%p, -2.0%p 하락
 - ※ 영업이익률의 상승을 결정하는 요인은 매출액 증대 및 비용절감 측면으로 고려할 수 있는데, 게임은 국내 매출외에 해외수출 및 인터넷포털은 온라인광고와 검색광고 외에 게임, 만화 등 OSMU로 대표되는 다양한 콘텐츠가 매출액 증대와 영업이익률 제고의 원천
 - 출판, 광고는 '10년 4분기 10% 이내 영업이익률 나타냈으나, 전년동기대비 영업이익률이 감소
 - ※ 전년동기대비 출판은 8.6%, 광고는 9.0%이며 전분기대비 각각 -2.3%p 하락 3.4%p 상승
 - 음악은 전반적인 영업 흑자구조를 유지하고 있으나, '10년 4분기에 이르러 3.6%로 전분기대비 -8.7%p 급격히 하락
 - 영화, 애니/캐릭터는 '10년 4분기에 이르러 각각 -3.9%, -3.4%로 영업손실을 보임
 - ※ 애니/캐릭터는 '10년 1분기기 이후 내내 영업적자를 면치 못하고 있는 실정
 - ※ 영화는 '10년 3분기까지 흑자구조를 보이다 '10년 4분기에 이르러 적자로 전환

6.1.2 콘텐츠산업 상장사 자기자본대비 부채비율 변화 추이

<표 I-23> '09년 4분기 ~ '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2009년 4분기	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2010년 4분기 전년동기증감
전체	44.8%	43.9%	43.8%	41.7%	45.9%	1.1%p
게임	28.5%	26.1%	25.9%	26.2%	31.1%	2.6%p
인터넷포털	33.0%	27.4%	27.9%	26.0%	27.1%	△5.9%p
출판	36.1%	38.3%	34.3%	32.3%	35.3%	△0.8%p
방송	50.7%	49.3%	51.8%	49.7%	52.4%	1.8%p
광고	79.0%	91.5%	94.7%	83.2%	91.4%	12.4%p
영화	99.2%	98.5%	97.2%	99.0%	132.9%	33.7%p
음악	78.8%	94.1%	84.7%	81.4%	83.6%	4.8%p
애니/캐릭터	63.9%	56.3%	54.2%	53.8%	62.0%	△1.9%p

- 전체 콘텐츠산업 자기자본대비 부채비율은 '10년 4분기 45.9%로 전년동기대비 1.1%p 상승
 - '09년 4분기 자기자본대비 부채비율은 44.8% 이후 '10년 3분기 41.7%로 하락하다가 '10년 4분기 상승세로 반전
 - 게임은 자기자본대비 부채비율이 '10년 4분기 31.1%로 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 낮은 수준이나 전분기대비 4.9%p 상승. 인터넷포털은 '10년 4분기 부채비율이 27.1%로 전분기대비 1.1%p 상승
 - 영화, 음악, 광고 등은 '10년 1분기 이후 다른 분야에 비해 상대적으로 높은 자기자본대비 부채비율 보임
 - ※ 영화는 '09년 4분기이후 부채비율이 하락추세를 보이다 '10년 3분기부터 상승세로 반전했으며 '10년 4분기는 부채비율이 132.9%로 전분기대비 33.9%p 급격히 상승. 광고 및 음악은 '10년 4분기 전년동기대비 각각 12.4%p, 4.8%p 상승
 - ※ 애니/캐릭터는 전반적으로 낮은 부채비율을 보이고 있으나 '10년 4분기에 이르러 부채비율이 62.0%로 전분기대비 8.2%p 상승

6.1.3 콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 I -24> '09년 4분기 ~ '10년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2009년 4분기	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2010년 4분기 전년동기증감
전체	190.3%	194.9%	193.9%	212.9%	186.7%	△3.6%p
게임	301.6%	320.1%	321.4%	377.1%	317.7%	16.1%p
인터넷포털	226.5%	267.9%	253.5%	340.3%	304.0%	77.5%p
출판	221.8%	217.7%	246.4%	251.2%	229.6%	7.8%p
방송	131.2%	129.4%	106.8%	112.8%	103.5%	△27.7%p
광고	174.9%	167.1%	167.2%	175.2%	172.5%	△2.4%p
영화	74.3%	76.6%	94.3%	95.3%	68.2%	△6.1%p
음악	163.8%	162.4%	173.8%	187.1%	140.2%	△23.6%p
애니/캐릭터	152.1%	152.5%	154.0%	157.1%	132.9%	△19.2%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 유동비율은 '10년 4분기 186.7% 전년동기 대비 -3.6%p 하락
 - '09년 4분기 유동비율은 190.3% 이후 상승세를 유지 및 '10년 3분기에 212.9%로 급상승하다가 '10년 4분기에 급격히 하락하여 전분기대비 유동성리스크 상승
 - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력을 평가하는 지표로서 업종별 차이가 있지만 200%이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크가 존재하고 있다고 판단할 수 있음
 - 게임 및 인터넷 포털의 유동비율은 각각 317.7%, 304.0%로 현금흐름이 양호하며 '10년 4분기 전년동기대비 16.1%p, 77.5%p 상승. 전분기대비는 -59.4%p, -36.3%p 하락
 - 출판은 '10년 4분기 유동비율이 229.6%로 전년동기대비 7.8%p 상승
 - ※ 방송, 광고, 음악, 애니/캐릭터 '10년 4분기 유동비율은 각각 103.5%, 172.5%, 140.2%, 132.9%로 전년동기대비 -27.7%p, -2.4%p, -23.6%p, -19.2%p 하락하여 전체 콘텐츠산업 유동리스크 확대를 주도
 - ※ 영화는 전분기대비 -27.1%p 하락하여 '10년 4분기 유동비율이 68.2%로 가장 낮은 수준을 보임