

6.1.1. 콘텐츠산업 상장사 성장성 변화 추이

□ 자산증가율¹⁾ 변화 추이

<표 I-26> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자산증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	5.8%	2.3%	3.6%	2.1%	1.8%	△4.0%p
게임	4.9%	4.2%	5.7%	2.6%	0.7%	△4.2%p
지식정보	3.7%	4.8%	6.6%	3.8%	0.3%	△3.4%p
출판	10.4%	0.9%	△5.1%	0.3%	1.4%	△9.0%p
방송	0.9%	5.0%	1.5%	△1.4%	4.3%	3.4%p
광고	16.7%	△10.7%	10.0%	5.9%	4.5%	△12.2%p
영화	4.6%	△2.9%	6.8%	9.7%	△3.7%	△8.3%p
음악	17.3%	10.7%	4.4%	3.6%	7.3%	△10.0%p
애니메이션/캐릭터	5.9%	△.2%	0.2%	2.8%	△2.1%	△8.0%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자산증가율은 1.8%로 전년동기대비 4.0%p 감소
 - '12년 3분기 2.1%부터 하락세를 보이고 있으며, 전분기대비 1.5%p 하락
 - 방송, 광고, 음악의 '12년 4분기 자산증가율은 각각 4.3%, 4.5%, 7.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 높은 수준
 - 게임, 지식정보는 '11년 4분기 이후 비교적 높은 증가율에서 '12년 4분기 들어 다소 높은 하락세이며 전분기대비 1.9%p, 3.5%p 하락
 - ※ 영화 및 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 자산증가율은 각각 -3.7%, -2.1%로 전년동기대비 8.3%p, 8.0% 감소
 - 출판 자산증가율은 '12년 1분기에 전분기대비 큰 폭의 하락 이후 정체적 회복세이나 전년동기대비 9.0%p 감소

1) 자산증가율 = (당기말자산-전기말자산) / 전기말자산×100 : 전분기대비 기업의 자산규모 증가규모 파악

※ 출판 '12년 4분기 자산증가율은 전분기대비 1.1%p 상승

□ 투자증가율²⁾ 변화 추이

<표 I-27> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 투자증가율 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	9.1%	3.1%	4.1%	1.4%	2.1%	△7.0%p
게임	11.6%	1.4%	8.0%	2.4%	4.1%	△7.5%p
지식정보	12.1%	1.8%	10.0%	4.0%	1.6%	△10.5%p
출판	13.3%	1.1%	△1.3%	1.3%	1.4%	△11.9%p
방송	4.1%	6.7%	1.5%	△0.5%	1.5%	△2.6%p
광고	0.4%	△0.1%	△1.8%	0.9%	△1.9%	△2.3%p
영화	14.7%	1.5%	3.2%	△8.1%	4.6%	△10.1%p
음악	10.4%	3.4%	5.0%	3.4%	4.6%	△5.8%p
애니메이션/ 캐릭터	4.3%	△0.1%	1.0%	2.6%	1.2%	△3.1%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 투자증가율은 2.1%로 전년동기대비 7.0%p 감소

- '11년 4분기 투자증가율은 9.1%에서 하락세를 보이다가 '12년 4분기 들어 약간 회복했으며 '12년 4분기는 전분기대비 0.7%p 상승

- 지식정보, 출판, 방송, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 투자증가율은 1.6%, 1.4%, 1.5%, 1.2%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 낮으며 전년동기대비 10.5%p, 11.9%p, 2.6%p, 3.1%p 감소

※ 지식정보 투자증가율은 '11년 4분기 큰 폭의 등락을 보이고 있으며 '12년 4분기는 전분기대비 2.4%p 하락

※ 출판의 투자증가율은 '12년 1분기의 큰 폭의 하락 이후 '12년 4분기 들어 약간의 회복을 보이고 있으나 전반적으로 정체이며 전분기대비 0.1%p 상승

- 게임, 영화, 음악의 '12년 4분기 투자증가율은 4.1%, 4.6%, 4.6%로 전체 콘

2) 투자증가율 = 해당분기 현금흐름표상 투자활동흐름, (현금유출-현금유입)/자산총계×100

텐츠산업 상장사 대비 높은 수준이나 전년동기대비 7.5%p, 10.1%p, 5.8%p 감소

※ 게임 투자증가율은 '11년 4분기 이후 다소 큰 폭의 등락과 함께 하락세를 보이고 있으며 '12년 4분기 전분기대비 1.7%p 상승

- 광고 투자증가율은 '12년 4분기에 -1.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮은 수준

※ 광고 투자증가율은 전반적으로 저조한 가운데, '12년 4분기 전분기대비 2.8%p 감소

□ 사내유보율³⁾ 변화 추이

<표 I-28> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	217.7%	221.8%	227.4%	235.4%	206.1%	△11.6%p
게임	340.0%	354.0%	356.2%	368.5%	369.6%	29.6%p
지식정보	333.9%	341.9%	354.1%	368.5%	384.7%	50.8%p
출판	261.1%	260.5%	256.4%	262.2%	253.3%	△7.8%p
방송	176.3%	177.9%	187.3%	195.5%	195.9%	19.6%p
광고	349.1%	343.3%	354.2%	363.5%	379.5%	30.4%p
영화	138.4%	144.3%	148.9%	162.1%	156.3%	17.9%p
음악	71.3%	79.1%	81.0%	84.7%	83.8%	12.5%p
애니메이션/ 캐릭터	92.4%	88.4%	88.0%	85.6%	82.1%	△10.3%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 사내유보율은 206.1%로 전년동기대비 11.6%p 감소

- '11년 4분기 사내유보율은 217.7%에서 완만한 상승세를 보이다가 '12년 4분기 들어 하락했으며 '12년 4분기는 전분기대비 29.3%p 하락

- 게임, 지식정보, 출판, 광고의 '12년 4분기 사내유보율은 369.6%, 384.7%,

3) 사내유보율 = (이익잉여금+자본잉여금)/납입자본금×100 : 유보율이 높을수록 기업이 대내외 불확실성에 대한 적응력이 높음

253.3%, 379.5%로 '11년 4분기 이후 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준을 유지하고 있으며 전년동기대비 29.6%p 증가, 50.8%p 증가, 7.8%p 감소, 30.4%p 증가

※ 게임, 지식정보의 사내유보율은 '11년 4분기 이후 상승기조를 이어가고 있으며 '12년 4분기는 전분기대비 1.1%p, 16.2%p 상승

- 방송, 영화, 음악, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 사내유보율은 195.9%, 156.3%, 83.8%, 82.1%로 전체 콘텐츠산업 상장사에 비해 낮으며 전년동기대비 19.6%p 증가, 17.9%p 증가, 12.5%p 증가, 10.3%p 감소

※ 영화, 음악의 사내유보율은 '11년 4분기 이후 상승세를 보이다가 '12년 4분기 들어 하락세이며 전분기대비 5.8%p, 0.9%p 하락

※ 애니메이션/캐릭터의 사내유보율은 '11년 4분기 이후 하락기조이며 '12년 4분기는 전분기대비 3.5%p 하락