주택대출금리 22개월 만에 최고치

〈시중은행〉

지난해 12월 가계대출 금리 3.29%로 0.09%p↑… 주담대 0.09%p↑ · 집단대출 0.15%p↑

시중은행의 주택담보대출 금리가 22개월 만에 최고치를 기록했다.

이처럼 주택담보대출을 중심으로 한 은행권의 가계 대출금리가 빠른 속도로 올라가면서 서민들의 이자 상환부담도 한층 높아질 것으로 보인다.

한국은행이 최근 발표한 '2016년 12월중 금융기관 가중평균 금리' 자료에 따르면 예금은행의 대출금리(신규취급액 기준)는 연 3.44%로 전월 대비 0.08%포인트 상승했다.

대출금리에는 기업대출과 가계대출, 공공 및 기타 부문 대출 금리가 반영된다.

지난달 가계대출 금리는 전달보다 0.09%포인트 올라간 3.29%로, 이는 지난 2015년 2월(3.48%) 이후 1년10개월 만에 가장 높은 수준이다.

가계대출 중 주택담보대출 금리는 전달에 이어 12월에도 큰 폭으로 올랐다. 전달 0.15%포인트나 뛰어올랐던 주택담보대출 금리(신규취급액 기준)는 12월에도 0.09%포인트 오른 3.13%를 나타내며 2015년 2월(3.24%) 이후 최고치를 찍었다.

집단대출 금리도 3.16%로 한달새 0.15%포인트 급등했다.

최영엽 한은 금융통계팀 부국장은 "지난해 하반기부터 본격적으로 이뤄진 가계부채 관리와 미국 금리인상 등의 영향 때문에 전반적으로 가계를 중심으로 대출금리가 상승하고 있다"며 "대출금리뿐만 아니라 수신금리도 넉달째 동반 상승하고 있다"고 설명했다.

한은에 따르면 대출금리가 1%포인트 상승할 경우 전체 가계가 추가로 부담해야 하는 이자상환 규모는 연간 약 9조원 내외일 것으로 추정되고 있다

기업대출(대기업 · 중소기업 · 운전자금 · 시설자금) 금리는 전달 대비 0.09% 오른 3.54%로 집계됐다.

대기업대출 금리는 3.16%로 전달 대비 0.11%포인트 올랐고, 중소기업대출 금리도 전달보다 0.09%포인트 오른 3.77%를 기록했다.

예금은행의 저축성수신 금리(신규취급액 기준)는 12월에도 오름세를 이어갔다. 저축성수신 금리는 전월 대비 0.05%포인트 오른 1.56%을 나타냈다.

정기예금과 정기적금 등 순수저축성예금 금리는 1.54%로 전달 대비 0.05%포인트 올랐다. 정기예금 금리도 0.05%포인트 상승한 1.54%를 나타냈고, 정기적금 금리는 1.54%로 전달 대비 0.02% 올랐다.

양도성예금증서(CD) 등 시장형금융상품도 전달보다 0.07%포인트 오른 1.67%로 상승세를 이어갔다.

수신금리보다 대출금리가 더 큰 폭으로 상승하면서 12월 예대금리차(신규취급액 기준 대출금리 · 저축성수신금리 차)는 전월보다 0.03%포인트 상승한 1.88%로 집계됐다.

은행의 수익성을 나타내는 예대마진(잔액기준 총수신 · 총대출 금리차)은 전월 대비 0.02% 늘어난 2.19%를 나타냈다.

제2금융권의 경우 예금금리는 일제히 오른 반면, 대출금리는 신용협동조합과 상호금융만 올렸다.

12월 비은행금융기관의 예금금리의 경우 상호저축은행은 2.16%, 신용협동조합은 1.99%, 상호금융은 1.56%, 새마을금고 1.93%로 각각 0.01%, 0.02%, 0.03%, 0.02% 올랐다.

대출금리의 경우 상호저축은행은 10.66%로 0.03%포인트, 새마을금고는 3.79%로 0.01% 내린 반면, 신용협동조합은 4.52%로 0.08%포인트, 상호금융은 3.81%로 0.04%포인트 올렸다.

/뉴시스

불황에도 '게이밍 노트북'은 인기

롯데하이마트, 지난해 7월 첫 판매 이후 월평균 65% 신장

불황 속에서도 게이밍 노트북의 성장세가 두드러진다. 최근 고사양 그래픽 기술을 요구하는 온라인 게임을 즐기는 사용자가 늘어나면서다.

롯데하이마트에서 판매된 게이밍 노트북의 매출은 전체 노트북 매출보다 훨씬 가파른 속도로 성장했다. 게이밍 노트북 매출은 지난해 7월 첫 도입한 이후 6개월간(2016년 7월~12월) 월평균 65%의 신장률을 기록했다. 이 기간 판매된 전체 노트북의 매출의 월평균 신장률이 10%대를 밑도는 것을 감안하면 큰 폭으로 성장한 것이다.

이 같은 게이밍 노트북의 인기는 최근 고사양 그래픽 기술을 요구하는 온라인 게임을 즐기는 사용자가 늘어나면서다. 게이밍 노트북의 등장으로 오버워치 등 그래픽이 고도로 향상된 게임을 개인용 노트북으로도 화면의 끊김 없이 가동시킬 수 있게 됐다. /뉴시스

현대차 '울고' 기아차 '웃고'… 실적 엇갈려

현대차, 지난해 영업익 6년 만에 5조원대로 떨어져… 기아차, 매출 6.4% · 영업익 4.6% 상승

현대자동차와 기아자동차가 지난해 엇갈린 경영실적을 거뒀다.

현대차는 지난해 영업익이 6년 만에 5조원대로 떨어지는 등 실적 악화 흐름이 이어진 반면, 기아차는 매출과 영업익이 동반 상승하며 비교적 선방했다.

기아자동차는 최근 서울 양재동 본사에서 열린 컨퍼런스콜을 통해 지난해 연결기준 경영실적이 ▲매출액 52조7129억원 ▲영업이익 2조4615억원 ▲세전이익 3조4420억원 ▲당기순이익 2조7546억원으로 집계됐다고 밝혔다.

니로 · K7 등의 신차효과, RV 등 고부가가치 차종 판매 확대로 매출액과 영업이익이 동반 상승했다.

매출액은 전년 대비 6.4% 증가했고, 영업이익은 지난해 전년 대비 4.6% 상승하며 반등에 성공했다.

기아차의 영업익은 지난 2015년 최저치(2조3543억원)를 기록하는 등 3년 연속 감소했었다.

글로벌 판매량은 전년 대비 1% 감소한 301만8093대를 나타냈다. 국내공장 생산분은 신흥시장 침체, 파업에 따른 생산차질로 10.1% 감소했으나, 해외공장은 멕시코 신공장 가동 등의 영향으로 10.7% 늘었다.

현대기아차 본사

전날 경영실적을 발표한 현대자동차는 지난해 실적 악화 흐름이 이어진 것으로 나타났다.

현대차는 지난해 매출액 93조6490억원, 영업이익 5조1935억원을 기록했다. 매출액은 SUV 및 고급차 판매 비중 상승과 금융부문 매출액 증가로 전년 대비 1.8% 성장했으나, 영업익은 18.3% 감소하며 국제회계기준 적용을 의무화한 2010년 이래 최저로 떨어졌다.

현대차는 2011~2013년 8조원대 영업익을 기록하다 2014년 7조5500억원, 2015년 6조3579억원으로 계속 감소했다.

현대차 측은 "지난해 하반기 장기 파업으로 인한 생산 차질, 신흥국 경기 부진 등의 영향으로 판매가 줄어든 것이 수익성에 영향을 미쳤다"고 설명했다.

지난해 판매량은 485만7933대를 기록해 전년 동기대비 2.1% 감소했다. 내수는 7.8%, 해외는 1.2% 판매량이 줄었다.

다만 영업이익률은 현대차와 기아차 모두 떨어진 것으로 나타나 향후 수익성 개선 여부에 관심이 쏠리는 상황이다.

현대차는 영업이익률이 5년 연속 감소하며 지난해 5.5%로 나타났다. 현대차의 영업이익률은 2010년 8.8%에서 2011년 10.3%로 증가했다가 2012년 10%, 2013년 9.5%, 2014년 8.5%, 2015년 6.9%로 줄곧 하락세다.

기아차도 지난해 영업이익률이 4.7%로 떨어졌다. 2011년(8.1%)부터 2012년 7.5%, 2013년 6.7%, 2014년 5.5%, 2015년 4.8% 등으로 계속 감소했다.

현대 · 기아차는 올해 역대 최대 규모인 825만대를 글로벌 판매목표로 잡고, 보호무역주의 심화 등 불확실성이 커진 글로벌 자동차 시장에서 정면 승부하겠다는 의지를 다지고 있다.

현대차는 지난해 11월 출시한 신형 그랜저IG와 올해 쏘나타 등 주요 볼륨모델의 상품성 강화, 현대차 최초의 소형 SUV 모델로 경쟁력을 높이는 동시에, 아이오닉 라인업 완성 및 제네시스 G70 성공적 출시 등으로 친환경 및 프리미엄 브랜드 기반을 공고히 할 계획이다.

기아차도 올해 모닝, 프라이드, 스팅어, 소형 SUV급 신차 등 신차들의 성공적인 론칭과 국내 쏘렌토 상품성개선 모델 출시, 니로 글로벌 판매 확대, 중국 중형 SUV 신차 투입 등 고수익 RV 차종의 생산 · 판매 비중도 지속 확대해 수익성을 개선한다는 목표다.

/뉴시스

네이버, 4분기 매출 1조 돌파… 해외 매출 비중 35%

네이버는 연결 기준으로 지난해 4분기 매출 1조850억원, 영업이익 2903억원, 순이익 1909억원을 기록했다고 밝혔다.

매출은 전분기 대비 7.1%, 전년 동기 대비 21.7% 증가했다. 영업익과 순이익은 전년 같은 기간에 비해 각각 28.9%, 34.9% 늘어났다.

해외 매출은 전년 동기 대비 26.4%, 전분기 대비 1.1% 증가한 3746억원으로 전체매출의 35% 비중을 차지했다.

2016년 연간 매출은 전년에 비해 23.6% 증가한 4조226억원을 기록했다. 이 중 해외 매출은 전년 대비 31.8%, 국내 매출은 19.5% 증가했다. 연간 영업이익은 1조1020억원, 순이익은 7672억원을 기록했다.

사업별 매출 및 비중은 ▲광고 8219억원(75.8%) ▲콘텐츠 2242억 원(20.7%) ▲기타 389억원(3.6%)이다. 전체 매출 중 모바일 비중은 64%, PC는 36%로 나타났다.

광고는 모바일 매출의 성장으로 전년동기 대비 27.1%, 전분기 대비 9.7% 성장했고, 콘텐츠 매출은 전년 동기 대비 3.6% 증가, 전분기 대비 1.5% 감소한 2242억원을 달성했다.

기타 매출은 견고한 라인 캐릭터상품 매출 성장으로 전년동기 대비 38.1%, 전분기 대비 8.0% 증가한 389억원을 기록했다.

한편 라인주식회사 연결 매출은 전년동기 대비 15.9%, 전분기 대비 4.3% 증가한 375억엔을 기록했다. /뉴시스

단통법 조사 방해시 과태료 5000만원

방통위, 개정안 마련… 이통사 · 대형유통업체에 부과

방송통신위원회가 단통법상 불법 지원금 등의 조사를 방해하는 이통사 및 대형 유통업체에 대해 방해 행위 횟수에 관계 없이 5000만원의 과태료를 부과한다.

방통위는 최근 제4차 전체회의를 통해 이동통신단말장치 유통구조 개선에 관한 법률 시행령 일부 개정안을 마련했다.

이에 따라 이통 3사와 매출액 1000억원 이상 또는 매장 규모 3000㎡ 이상 대형 유통점의 경우 조사방해 행위 횟수에 관계 없이 5000만원의 과태료가 부과된다.

현재는 기업 규모와 관계없이 1회 위반시 500만원, 2회에는 1500만원, 3회에는 3000만원, 4회 이상의 경우 5000만원으로 책정돼 있다.

한편 이번에 마련된 시행령 개정안은 상반기 중 공포 예정이다. /뉴시스