6.1.3. 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이

□ 부채비율 변화 추이

<표 Ⅰ-32> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	58.0%	56.6%	55.1%	52.8%	56.0%	△2.0%p
게임	43.8%	41.9%	42.8%	40.8%	45.2%	1.4%p
지식정보	38.0%	39.9%	38.6%	37.1%	38.5%	0.5%p
출판	52.3%	52.6%	46.6%	47.6%	45.3%	△7.0%p
방송	53.7%	59.0%	54.4%	46.0%	48.8%	△4.9%p
광고	157.0%	136.3%	150.7%	159.5%	182.8%	25.8%p
영화	134.7%	121.9%	128.7%	133.7%	128.3%	△6.4%p
음악	45.5%	37.3%	37.8%	35.3%	39.2%	△6.3%p
애니메이션/캐릭터	78.6%	71.6%	69.8%	74.5%	74.6%	△4.0%p

◉ 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 56.0%로 전년동기대비 2.0%p 감소

- '11년 4분기 자기자본대비 부채비율은 58.0%로 이후 하락세를 보이다가 '12년 4분기 들어 상승세로 전환되었으며 전분기대비 3.2%p 상승
- 지식정보의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 38.5%로 전년동기대비 0.5%p 증가했으나 전체 상장사 대비 가장 낮은 수준
- 음악은 '11년 4분기의 자기자본부채비율이 45.5%를 기록한 이후 하락기조를 나타내다 '12년 4분기 들어 39.2%로 전년동기대비 6.3%p 감소했으나 전분기대비 3.9%p 상승
- 게임의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 45.2%로 '11년 4분기 이후 등락세이며 전년동기대비 1.4%p 증가
- 출판, 방송의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 45.3%, 48.8%로 전체 상장사 대비 낮은 수준이며 전년동기대비 7.0%p 감소, 4.9%p 감소

※ 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 부채비율은 74.6%로 전체 상장사대비 다소 높은 수준이며 전년동기대비 4.0%p 감소했으나 전분기대비 0.1%p 상승

- 광고, 영화는 '11년 4분기 이후 자기자본 부채비율 등락과 함께 전반적으로 상승세이며 다른 분야 대비 가장 높은 수준

※ 광고, 영화의 '12년 4분기 자기자본대비 부채비율은 182.8%, 128.3%로 전년동기대비 25.8%p 증가, 6.4%p 감소

□ 유동비율 변화 추이

<표 Ⅰ-33> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	183.7%	179.0%	183.4%	195.2%	184.4%	0.7%p
게임	266.0%	254.2%	282.3%	276.1%	246.0%	△20.0%p
지식정보	303.6%	284.1%	314.9%	294.6%	279.1%	△24.5%p
출판	127.0%	128.4%	126.5%	138.9%	155.4%	28.4%p
방송	168.3%	137.7%	143.0%	163.8%	156.1%	△12.2%p
광고	146.7%	152.7%	147.7%	143.1%	135.6%	△11.1%p
영화	73.8%	76.0%	72.0%	103.7%	93.7%	19.9%p
음악	225.6%	261.1%	231.9%	232.4%	246.0%	13.6%p
애니메이션/캐릭터	121.7%	127.0%	129.3%	143.7%	118.8%	△2.9%p

◉ 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 유동비율은 184.4%로 전년동기대비 0.7%p 증가

- '11년 4분기 유동비율은 183.7%로 이후 등락세를 보이고 있으며 ,'12년 4분기는 전분기대비 10.8%p 하락. '12년 3분기 대비 유동비율 하락과 함께 유동성리스크 상승

※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크 존재 판단가능

- 게임 및 지식정보의 '12년 4분기 유동비율은 246.0%, 279.1%로 가장 높은 수준을 보이고 있으나 전년동기대비 20.0%p 감소, 24.5%p 감소했으며 전분기대비 30.1%p 하락, 15.5%p 하락

- 음악의 '12년 4분기 유동비율은 246.0%로 전년동기대비 20.4%p 증가했으며 전분기대비 13.6%p 상승. '11년 4분기 이후 상승세

※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 유동비율은 155.4%, 156.1%, 135.6%,

118.8%로 전년동기대비 28.4%p 증가, 12.2%p 감소, 11.1%p 감소, 2.9%p 감소. 전체 상장사 대비 다소 낮은 유동비율 수준

※ 영화의 '12년 4분기 유동비율은 93.7%로 전년동기대비 19.9%p 증가했으나 '11년 4분기 이후 유동비율 상승기조가 '12년 4분기 들어 하락했으며 전분기대비 10.0%p 다소 큰 폭 하락. '11년 4분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준

□ 자기자본비율[1] 변화 추이

<표 Ⅰ-34> '11년 4분기~'12년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
전체	62.7%	63.3%	64.5%	65.4%	64.1%	1.4%p
게임	69.5%	70.5%	70.0%	71.0%	68.9%	△0.6%p
지식정보	68.7%	67.7%	72.1%	72.9%	72.2%	3.5%p
출판	65.7%	65.5%	68.2%	67.8%	68.8%	3.1%p
방송	65.1%	62.9%	64.8%	68.5%	67.2%	2.1%p
광고	38.9%	42.3%	39.9%	38.5%	35.4%	△3.5%p
영화	42.6%	45.1%	43.7%	42.8%	43.8%	1.2%p
음악	68.7%	72.8%	72.6%	73.9%	71.9%	3.2%p
애니메이션/캐릭터	56.0%	58.3%	58.9%	57.3%	57.3%	1.3%p

◉ 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 4분기 자기자본비율은 64.1%로 전년동기대비 1.4%p 증가

- '11년 4분기 자가자본비율은 62.7%로 이후 상승기조를 보이다가 '12년 4분기 들어 하락했으며 전분기대비 1.3%p 하락
- 지식정보, 음악의 '12년 4분기 자기자본비율은 72.2%, 71.9%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 양호한 수준이며, '12년 4분기 전년동기대비 3.5%p 증가, 3.2%p 증가

  ※ 지식정보, 음악의 '12년 4분기 자기자본비율은 전분기대비 0.7%p 하락, 2.0%p 하락

- 게임의 '12년 4분기 자기자본비율은 68.9%로 전체 상장사 대비 양호한 수준이나 전년동기대비 0.6%p 감소

  ※ 게임의 '12년 4분기 자기자본비율은 전분기대비 2.1%p 하락

- 출판, 방송의 '12년 4분기 자기자본비율은 68.8%, 67.2%로 전체 콘텐츠산

1) 자기자본은 직접적인 금융비용을 부담하지 않고 기업이 장기적으로 운용할 수 있는 자본으로서 이 비율이 높을수록 기업의 재무구조가 건전하다고 할 수 있으며 일반적인 표준비율은 50% 이상. 자기자본비율 = (자기자본/총자산) × 100

업 상장사 비교 약간 높은 수준이며, 전년동기대비 3.1%p 증가, 2.1%p 증가

※ 출판, 방송의 '12년 4분기 자기자본비율은 전분기대비 1.0%p 상승, 1.3%p 하락

- 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '12년 4분기 자기자본비율은 35.4%, 43.8%, 57.3%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 낮으며, 전년동기대비 3.5%p 감소, 1.2%p 증가, 1.3%p 증가

※ 광고, 영화의 '12년 4분기 자기자본비율은 전분기대비 3.1%p 하락, 1.0%p 상승