

## 콘텐츠산업 상장사 안정성 변화 추이

### □ 부채비율 변화 추이

<표 1> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
전체	58.2%	55.8%	58.2%	58.2%	76.6%	18.4%p
게임	42.8%	40.8%	45.1%	47.9%	30.2%	△12.6%p
지식정보	38.6%	37.1%	38.5%	41.6%	254.8%	216.2%p
출판	46.6%	47.6%	45.3%	44.0%	40.3%	△6.3%p
방송	66.3%	58.1%	57.9%	58.2%	53.1%	△13.2%p
광고	150.7%	159.5%	182.8%	167.0%	190.0%	39.3%p
영화	128.7%	133.7%	128.3%	125.7%	128.4%	△0.3%p
음악	37.8%	35.3%	39.2%	37.0%	41.4%	3.6%p
애니메이션/ 캐릭터	69.8%	74.5%	74.6%	74.1%	75.1%	5.3%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 2분기 자기자본대비 부채비율은 76.6%로 전년동기대비 18.4%p 증가

- '12년 2분기 자기자본대비 부채비율은 58.2%를 기록한 후 전분기대비 동일 수준을 유지하다가 '13년 2분기 들어 전분기대비 18.4%p 큰 폭 상승

- 게임의 '13년 2분기 자기자본대비 부채비율은 30.2%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 낮으며 전년동기대비 12.6%p 다소 큰 폭 감소

- 출판의 '13년 2분기 자기자본대비 부채비율은 40.3%로 전년동기대비 6.3%p 감소했으며 전분기대비 3.7%p 하락

- 음악은 '12년 2분기의 자기자본부채비율이 37.8%를 기록한 이후 등락세이며 '13년 2분기 들어 41.4%로 전년동기대비 3.6%p 증가했고 전분기대비 4.4%p 상승

- 방송의 '13년 2분기 자기자본대비 부채비율은 53.1%로 전년동기대비 13.2%p 다소 큰 폭으로 감소했으며 전분기대비 5.1%p 하락

※ 애니메이션/캐릭터의 '13년 2분기 부채비율은 75.1%로 전체 콘텐츠산업 상장사대비 다소 높으며 전년동기대비 5.3%p 증가했고 전분기대비 1.0%p 상승

- 광고 및 영화는 '12년 2분기 이후 자기자본 부채비율이 다른 분야 대비 가장 높은 수준을 이어가는 추세

※ 광고, 영화의 '13년 2분기 자기자본대비 부채비율은 190.0%, 128.4%로 전년동기대비 39.3%p 증가, 0.3%p 감소

## □ 유동비율 변화 추이

<표 2> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
전체	173.4%	185.7%	177.4%	178.5%	129.7%	△43.7%p
게임	282.3%	276.1%	244.9%	234.3%	274.6%	△7.7%p
지식정보	314.9%	294.6%	279.1%	265.5%	65.7%	△249.2%p
출판	126.5%	138.9%	155.4%	161.3%	154.1%	27.6%p
방송	120.6%	136.9%	138.2%	141.5%	161.7%	41.1%p
광고	147.7%	143.1%	135.6%	136.9%	131.4%	△16.3%p
영화	72.0%	103.7%	93.7%	82.8%	78.7%	6.7%p
음악	231.9%	232.4%	246.0%	260.8%	241.9%	10.0%p
애니메이션/ 캐릭터	129.3%	143.7%	118.8%	112.7%	126.7%	△2.6%p

● 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 2분기 유동비율은 129.7%로 전년동기대비 43.7%p 감소

- 유동비율은 '12년 2분기 173.4% 기록한 후 등락을 보이고 있으며 '13년 2분기는 전분기대비 48.8%p 하락과 함께 유동성리스크 다소 상승

※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 편차가 상존하고 있으며, 해당기업이 통상 유동비율 200% 이하일 경우 일정부분 유동성리스크 존재

- 게임의 '13년 2분기 유동비율은 274.6%로 가장 높은 수준을 유지하고 있으나 전년동기대비 7.7%p 감소했으며 전분기대비 40.3%p 상승

- 음악의 '13년 2분기 유동비율은 241.9%로 전년동기대비 10.0%p 증가했으며 전분기대비 18.9%p 하락. '12년 2분기 이후의 전분기대비 상승세가 '13년 2분기 들어 다소 큰 폭 하락

※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터의 '13년 2분기 유동비율은 154.1%, 161.7%, 131.4%, 126.7%로 전년동기대비 27.6%p 증가, 41.1%p 증가, 16.3%p 감소, 2.6%p 감소. '12년 2분기 이후 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 낮은 유동비율 수준 기록

※ 영화의 '13년 2분기 유동비율은 78.7%로 전년동기대비 6.7%p 증가. '12년 3분기 이후 유동비율 하락세를 보이고 있으며 '13년 2분기는 전분기대비 4.1%p 하락. '12년 2분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준 지속

## □ 자기자본비율<sup>1)</sup> 변화 추이

<표 3> '12년 2분기~'13년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
전체	63.2%	64.2%	63.3%	63.0%	56.6%	△6.6%p
게임	70.0%	71.0%	69.2%	66.0%	76.8%	6.8%p
지식정보	72.1%	72.9%	72.2%	70.6%	28.2%	△43.9%p
출판	68.2%	67.8%	68.8%	69.5%	71.3%	3.1%p
방송	60.1%	63.2%	63.3%	63.2%	65.3%	5.2%p
광고	39.9%	38.5%	35.4%	37.5%	34.5%	△5.4%p
영화	43.7%	42.8%	43.8%	44.3%	43.8%	0.1%p
음악	72.6%	73.9%	71.9%	73.0%	70.7%	△1.9%p
애니메이션/ 캐릭터	58.9%	57.3%	57.3%	57.4%	57.1%	△1.8%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '13년 2분기 자기자본비율은 56.6%로 전년동기대비 6.6%p 감소
  - '12년 2분기 자기자본비율은 63.2%이며 '12년 3분기 이후 하락세. '13년 2분기는 전분기대비 6.4%p 다소 큰 폭 하락
  - 게임의 '13년 2분기 자기자본비율은 76.8% 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 가장 높은 수준이며, '13년 2분기 전년동기대비 6.8%p 증가
    - ※ 게임의 '13년 2분기 자기자본비율은 전분기대비 10.8% 상승
  - 음악, 출판의 '13년 2분기 자기자본비율은 70.7%, 71.3%로 전체 '12년 2분기 이후 콘텐츠산업 상장사 대비 양호한 수준. '13년 2분기 전년동기대비 1.9%p 감소, 3.1%p 증가
    - ※ 음악, 출판의 '13년 2분기 자기자본비율은 전분기대비 2.3%p 하락, 1.8%p 상승
  - 방송의 '13년 2분기 자기자본비율은 65.3% 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 다소 높은 수준이며, 전년동기대비 5.2%p 증가
    - ※ 방송의 '13년 2분기 자기자본비율은 전분기대비 2.1%p 상승
  - 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '13년 2분기 자기자본비율은 34.5%, 43.8%, 57.1%로 전체 콘텐츠산업 상장사 대비 낮은 수준이며, 전년동기대비 5.4%p 감소, 0.1%p 증가, 1.8%p 감소
    - ※ 광고, 영화, 애니메이션/캐릭터의 '13년 2분기 자기자본비율은 전분기대비 3.0%p 하락, 0.5%p 하락, 0.3%p 하락

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