

콘텐츠산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표> '10년 3분기~'11년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 3분기 전년동기증감
전체	219.4%	199.8%	201.7%	183.5%	194.5%	△24.9%p
게임	377.1%	317.7%	299.9%	275.8%	288.8%	△88.3%p
지식정보	345.6%	303.3%	269.9%	288.3%	310.9%	△34.7%p
출판	235.1%	223.1%	202.8%	202.4%	198.2%	△36.9%p
방송	161.5%	155.1%	171.3%	133.8%	161.6%	0.1%p
광고	175.2%	172.5%	161.0%	152.3%	157.7%	△17.5%p
영화	84.2%	70.7%	85.4%	75.8%	64.8%	△19.4%p
음악	177.3%	143.1%	191.4%	171.5%	197.2%	19.9%p
애니/캐릭터	156.4%	130.0%	140.1%	120.3%	135.3%	△21.1%p

- 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 유동비율은 '11년 3분기 194.5%로 전년동기대비 -24.9%p 하락
 - '10년 3분기 유동비율은 219.4% 이후 등락을 보이다가 '11년 3분기에 이르러 전분기대비 11.0%p 상승. '11년 2분기에 비해 높은 수준을 보이면서 유동성리스크 약간 하락
 - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크가 존재하고 있다고 판단할 수 있음
 - 게임 및 지식정보의 유동비율은 각각 288.8%, 310.9%로 현금흐름이 양호하나, 게임은 '11년 3분기 전년동기대비 -88.3%p 하락. 지식정보는 전년동기대비 34.7%p 하락
 - 방송 및 음악은 '11년 3분기 유동비율이 161.6%, 197.2%로 전년동기대비 0.1%p, 19.9%p 상승
 - ※ 출판, 광고, 애니/캐릭터 '11년 3분기 유동비율은 각각 198.2%, 157.7%, 135.3%로 전년동기대비 -36.9%p, -17.5%p, -21.1%p 하락
 - ※ 영화 '11년 3분기 유동비율은 64.8%로 전년동기대비 -19.4%p 감소 및 전분기대비 -11.0%p 하락했으며, '10년 3분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준을 나타냄