

<표> '10년 4분기~'11년 4분기 콘텐츠업체(상장사) 자기자본대비 부채비율 추이

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2010년 4분기 | 2011년 1분기 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2011년 4분기 전년동기증감 |
|--------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 전체 | 54.2% | 53.5% | 53.3% | 51.8% | 57.7% | 3.5%p |
| 게임 | 40.7% | 44.3% | 43.4% | 40.3% | 43.8% | 3.1%p |
| 지식정보 | 39.8% | 41.4% | 38.5% | 36.2% | 38.5% | △1.3%p |
| 출판 | 37.5% | 39.2% | 39.5% | 37.2% | 52.3% | 14.8%p |
| 방송 | 60.1% | 52.7% | 49.2% | 51.0% | 51.7% | △8.4%p |
| 광고 | 123.7% | 117.0% | 139.4% | 129.3% | 157.0% | 33.3%p |
| 영화 | 113.0% | 120.9% | 113.6% | 122.4% | 132.7% | 19.7%p |
| 음악 | 68.0% | 62.2% | 62.7% | 54.0% | 45.5% | △22.5%p |
| 애니/캐릭터 | 72.1% | 54.3% | 68.7% | 67.6% | 78.6% | 6.5%p |

- 전체 콘텐츠산업 자기자본대비 부채비율은 '11년 4분기 57.7%로 전년동기대비 3.5%p 증가
 - '10년 4분기 자기자본대비 부채비율은 54.2%에서 '11년 3분기까지 하락하다가 '11년 4분기에 이르러 상승세로 반전
 - 게임은 자기자본대비 부채비율이 '11년 4분기 43.8%로 '10년 4분기부터 등락을 보이고 있으나 전반적으로 상승추세를 보이고 있음. 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 부채비율이 낮은 수준이나 전년동기대비 3.1%p 다소 높은 상승을 보임. 지식정보는 '11년 4분기 부채비율이 38.5%로 전년동기대비 -1.3%p 하락
 - 광고, 영화 등은 '10년 4분기 이후 자기자본 부채비율의 등락을 보이고 있으며 다른 분야에 비해 상대적으로 높은 수준을 나타냄
 - ※ 영화 및 광고는 부채비율이 하락추세를 보이다 '10년 4분기부터 등락을 보이면서 전반적으로 상승세이며, 광고는 '11년 4분기는 전년동기대비 33.3%p 상승, 영화는 19.7%p 상승
 - ※ 출판 및 방송의 '11년 4분기 부채비율은 52.3%, 51.7%로 비교적 낮은 수준을 보이고 있으며, 전년동기대비 각각 14.8%p 상승, -8.4%p 하락
 - 음악은 '10년 4분기 자기자본부채비율이 68.0%에서 하락추세를 보이고 있으며 '11년 4분기에 이르러 45.5% 수준을 보이고 있으며 전년동기대비 -22.5%p 하락