

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

(단위: %, %p)

구분	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2011년 4분기 전년동기증감
전체	200.6%	202.3%	184.5%	195.6%	180.8%	△19.8%p
게임	280.0%	299.9%	275.8%	288.8%	266.0%	△14.0%p
지식정보	277.9%	269.9%	288.3%	310.9%	280.2%	2.3%p
출판	219.0%	202.8%	202.4%	198.2%	127.0%	△92.0%p
방송	167.9%	171.3%	133.8%	161.6%	169.1%	1.2%p
광고	159.0%	161.0%	152.3%	157.7%	146.7%	△12.3%p
영화	70.3%	84.5%	80.0%	69.3%	75.7%	5.4%p
음악	163.4%	191.4%	171.5%	197.2%	225.6%	62.2%p
애니/캐릭터	118.4%	140.1%	120.3%	135.3%	121.7%	3.3%p

● 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 중심 유동비율은 '11년 4분기 180.8%로 전년동기대비 -19.8%p 하락

- '10년 4분기 유동비율은 200.6% 이후 전반적으로 하락추세를 보이면서 '11년 4분기에 이르러 전분기대비 -14.8%p 하락. '11년 3분기에 비해 낮은 유동비율을 나타내면서 유동성리스크 상승

※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크가 존재하고 있다고 판단할 수 있음

- 게임 및 지식정보의 '11년 4분기 유동비율은 각각 266.0%, 280.2%로 다른 분야에 비해 현금흐름이 양호하나, 게임은 '11년 4분기 전분기대비 -22.8%p 하락. 지식정보는 전분기대비 -30.7%p 하락

- 음악의 '11년 4분기 유동비율은 225.6%로 전년동기대비 62.2%p 증가했으며 전분기대비 28.4%p 상승

※ 출판, 방송, 광고, 애니/캐릭터 '11년 4분기 유동비율은 각각 127.0%, 169.1%, 146.7%, 121.7%로 전년동기대비 -92.0%p 하락, 1.2%p 상승, -12.3%p 하락, 3.3%p 상승

※ 영화 '11년 4분기 유동비율은 75.7%로 전년동기대비 5.4%p 증가 및 전분기대비 6.4%p 상승해 다소 호전되는 양상을 보이고 있으나, '10년 4분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준을 나타냄