

<표 1> '12년 1분기 및 '12년 2분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 유동비율  
(단위 : 억원)

구 분	콘텐츠업체(상장사)		전체상장사	
	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 1분기 <sup>1)</sup>	2012년 2분기 <sup>2)</sup>
유동자산	130,637.2	134,176.5	4,403,304.0	424,848,332.0
유동부채	72,951.7	73,038.1	3,830,007.0	367,415,688.0
유동비율	179.1%	183.7%	114.9%	115.6%

- '12년 2분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율<sup>3)</sup>은 68.1%p 높은 183.7%
  - 콘텐츠산업 관련 상장사 유동비율은 전분기대비 4.6%p 상승

<표 2> '11년 2분기~'12년 2분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이  
(단위 : %, %p)

구분	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 2분기 전년동기증감
전체	188.9%	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	△5.2%p
게임	275.8%	288.8%	266.0%	254.2%	282.3%	6.5%p
지식정보	322.5%	339.6%	303.6%	284.1%	314.9%	△7.6%p
출판	202.4%	198.2%	127.0%	128.4%	126.5%	△75.9%p
방송	133.8%	161.6%	169.1%	138.5%	144.7%	10.9%p
광고	152.3%	157.7%	146.7%	152.7%	147.7%	△4.6%p
영화	80.0%	69.3%	75.7%	78.6%	74.4%	△5.6%p
음악	171.5%	197.2%	225.6%	261.1%	231.9%	60.4%p
애니메이션/ 캐릭터	120.3%	135.3%	121.7%	127.0%	129.3%	9.0%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 2분기 유동비율은 183.7%로 전년동기대비 5.2%p 감소
  - '11년 2분기 유동비율은 188.9%로 이후 등락과 함께 하락세. '12년 2분기는 전분기대비 4.6%p 상승. '12년 1분기 대비 유동비율이 약간 상승했으나 유동성리스크 증가
    - \* 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크 존재 판단가능
  - 게임 및 지식정보의 '12년 2분기 유동비율은 각각 282.3%, 314.9%로 다른

1) 유가증권시장 12월 결산법인 668사 중 635사  
 2) 유가증권시장 12월 결산법인 669사 중 633사  
 3) 유동비율 = 유동자산/유동부채×100 : 단기채무지급능력 파악 지표

분야에 비해 가장 높은 수준을 보이고 있으며, 게임 및 지식정보는 '12년 2분기 전분기대비 28.1%p, 30.8%p 큰 폭 상승

- 음악의 '12년 2분기 유동비율은 231.9%로 전년동기대비 60.4%p 증가했으나 전분기대비 29.2%p 하락. '11년 2분기 이후 상승세 지속

※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터 '12년 2분기 유동비율은 각각 126.5%, 144.7%, 147.7%, 129.3%로 전년동기대비 각각 75.9%p 감소, 10.9%p 증가, 4.6%p 감소, 9.0%p 증가

※ 영화 '12년 2분기 유동비율은 74.4%로 전년동기대비 5.6%p 감소했으며 전분기대비 4.2%p 하락하는 등 '11년 2분기 이후 등락을 보이면서 하락세. '11년 2분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준을 기록