

<표 1> '12년 2분기 및 '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠업체(상장사) 유동비율  
(단위 : 억원)

구 분	콘텐츠업체(상장사)		전체상장사	
	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 2분기 <sup>1)</sup>	2012년 3분기 <sup>2)</sup>
유동자산	134,176.5	137,849.1	424,848,332.0	430,408,060
유동부채	73,038.1	70,544.7	367,415,688.0	359,328,581
유동비율	183.7%	195.4%	115.6%	119.8%

- '12년 3분기 전체 상장사 대비 콘텐츠산업 관련 상장사의 유동비율<sup>3)</sup>은 75.6%p 높은 195.4%
  - 콘텐츠산업 관련 상장사 유동비율은 전분기대비 11.7%p 상승

<표 2> '11년 3분기~'12년 3분기 콘텐츠업체(상장사) 유동비율 추이  
(단위 : %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	195.4%	△3.9%p
게임	288.8%	266.0%	254.2%	282.3%	276.1%	△12.7%p
지식정보	339.6%	303.6%	284.1%	314.9%	294.6%	△4.5%p
출판	198.2%	127.0%	128.4%	126.5%	138.9%	△59.3%p
방송	161.6%	169.1%	138.5%	144.7%	165.4%	3.8%p
광고	157.7%	146.7%	152.7%	147.7%	143.1%	△14.6%p
영화	69.3%	75.7%	78.6%	74.4%	105.0%	35.7%p
음악	197.2%	225.6%	261.1%	231.9%	232.4%	35.2%p
애니메이션/ 캐릭터	135.3%	121.7%	127.0%	129.3%	143.7%	8.4%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 유동비율은 195.4%로 전년동기대비 3.9%p 감소
  - '11년 3분기 유동비율은 199.3%로 이후 등락세. '12년 3분기는 전분기대비 11.7%p 상승. '12년 1분기 이후 유동비율이 상승했으나 유동성리스크 상존
    - ※ 유동비율은 단기채무지불 능력의 평가지표로서 업종별 차이가 있으나, 통상 200% 이하일 경우 해당 기업이 일정부분 유동성리스크 존재 판단가능
  - 게임 및 지식정보의 '12년 3분기 유동비율은 276.1%, 294.6%로 다른 분야 대비 가장 높은 수준이며, 게임 및 지식정보는 '12년 2분기 전분기대비 6.2%p, 20.3%p 하락

1) 유가증권시장 12월 결산법인 669사 중 633사  
 2) 유가증권시장 12월 결산법인 671사 중 631사  
 3) 유동비율 = 유동자산/유동부채×100 : 단기채무지급능력 파악 지표

- 음악의 '12년 3분기 유동비율은 232.4%로 전년동기대비 35.2%p 증가했으며 전분기대비 0.5%p 상승. '11년 3분기 이후 상승 기조 지속
  - ※ 출판, 방송, 광고, 애니메이션/캐릭터 '12년 3분기 유동비율은 138.9%, 165.4%, 143.1%, 143.7%로 전년동기대비 59.3%p 감소, 3.8%p 증가, 14.6%p 감소, 8.4%p 증가
  - ※ 영화 '12년 3분기 유동비율은 105.0%로 전년동기대비 35.7%p 증가했으며 전분기대비 30.6%p 큰 폭의 상승 등 '11년 3분기 이후 상승세를 보이고 있으나 '11년 3분기 이후 전체 콘텐츠산업 유동비율 중 가장 낮은 수준