

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

구 분	콘텐츠업체(상장사)			전체상장사		
	2012년 2분기	2012년 3분기	증감률	2012년 2분기 <sup>1)</sup>	2012년 3분기 <sup>2)</sup>	증감률
자산총계	275,152.5	281,031.1	2.14%	12,978,029	13,130,086	1.17%
부채총계	97,164.2	96,504.1	△0.68%	6,289,449	6,306,648	0.27%
자본총계	177,988.3	184,527.0	3.67%	6,688,580	6,823,438	2.02%
부채비율	54.60%	52.30%	△2.30%p	94.03%	92.43%	△1.60%p

- '12년 2분기 및 '12년 3분기 콘텐츠산업 관련 상장사의 자기자본 부채비율<sup>3)</sup>은 54.6% 및 52.3%로 전체상장사 자기자본 부채비율 대비 절반 수준
- '12년 3분기 콘텐츠산업 상장사 자기자본 부채비율은 전분기대비 2.3%p 하락

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

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
전체	51.6%	57.4%	56.1%	54.6%	52.3%	0.7%p
게임	40.3%	43.8%	41.9%	42.8%	40.8%	0.5%p
지식정보	35.4%	38.0%	39.9%	38.6%	37.1%	1.7%p
출판	37.2%	52.3%	52.6%	46.6%	47.6%	10.4%p
방송	51.0%	51.7%	57.0%	52.3%	44.4%	△6.6%p
광고	129.3%	157.0%	136.3%	150.7%	159.5%	30.2%p
영화	122.4%	132.7%	120.7%	127.4%	132.0%	9.6%p
음악	54.0%	45.5%	37.3%	37.8%	35.3%	△18.7%p
애니메이션/ 캐릭터	67.6%	78.6%	71.6%	69.8%	74.5%	6.9%p

- 전체 콘텐츠산업 상장사의 '12년 3분기 자기자본대비 부채비율은 52.3%로 전년동기대비 0.7%p 증가
- '11년 3분기 자기자본대비 부채비율은 51.6%로 이후 등락세이며 '12년 3분기는 하락했으며 전분기대비 2.3%p 하락

1) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 669사 중 분석제외법인 36개사를 제외한 633개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨  
 2) 전체 상장사 데이터는 2012년 사업보고서 제출대상 12월 결산법인 671사 중 분석제외법인 40개사를 제외한 631개사 대상 개별(별도) 재무제표 기준으로 추계됨  
 3) 부채비율 = 총부채/총자본 : 재무적 위험도 파악 지표

- 음악은 '11년 3분기 자기자본부채비율이 54.0%을 기록한 후 다소 큰 폭의 하락기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 35.3%로 전년동기대비 18.7%p 감소했으며 전분기대비 2.5%p 하락. 전체 콘텐츠산업 관련 상장사에 비해 부채비율이 가장 낮은 수준
- 게임은 자기자본대비 부채비율이 '12년 3분기 40.8%로 '11년 3분기부터 등락을 보이고 있으며 전년동기대비 0.5%p 증가. 지식정보는 '12년 3분기 자기자본대비 부채비율이 37.1%로 전년동기대비 1.7%p 증가
- 광고, 영화 등은 '11년 3분기 이후 자기자본 부채비율 등락을 보이면서 전반적으로 상승기조로 다른 분야 대비 상대적으로 높은 수준
  - ※ 광고, 영화의 부채비율은 '11년 3분기부터 전반적으로 상승세이며, 광고 및 영화의 '12년 3분기 부채비율은 각각 159.5%, 132.0%로 전년동기대비 30.2%p, 9.6%p 큰 폭 증가
  - ※ 애니메이션/캐릭터의 '12년 3분기 부채비율은 74.5%이며 전년동기대비 6.9%p 증가했으며 전분기대비 4.7%p 상승