

2013년 2분기  
콘텐츠산업 동향분석보고서  
(게임산업편)

2013. 09

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# I. 2013년 2분기 게임산업 INSIGHT

## 1.1. 게임산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '13년 2분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 4,296억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 48.7%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 2분기 전년동기대비 22.6% 성장하였고 전분기대비 5.3% 증가하였으며 CBI 분석 결과 2분기 122로 양호
- 게임산업의 '13년 2분기 수출규모를 살펴보면, 7,532억 원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 29.6%를 차지
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 2분기 전년동기대비 9.5% 증가하였고 전분기대비 1.9% 상승하였으며 CBI 분석 결과 2분기 111로 양호

### □ 고용부문

- 게임산업의 '13년 2분기 고용규모를 살펴보면, 9만 3,837명이며 상장사 고용 비중은 10.6%를 차지
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 2분기 전년동기대비 9.8% 감소하였고 전분기대비 1.3% 하락하였으며, CBI 분석 결과 2분기 104로 양호

### □ 게임산업 2013년 3분기 전망

- 게임산업 '13년 3분기 매출CBI(123) 및 수출CBI(112)는 '13년 2분기 대비 매출, 수출 소폭 증가 예상

- '13년 하반기 이후 온라인게임은 MMORPG를 중심으로 대형신작 출시로 내수 시장 선전 예상
  - ※ NHN엔터테인먼트는 독일 빅포인트가 개발한 액션 MMORPG게임 '드라켄상'을 3분기내 공개 예정
  - ※ 네오위즈게임즈는 AOS게임 '킹덤언더파이어 온라인:에이지오브스톰'의 공개서비스 실시
- 기존 인기 온라인게임의 스마트게임용으로 개발 및 확대로 매출 증대 전망
  - ※ CJ E&M 게임부문의 "모두의 마블", "미니파이터" 등 스마트게임용 개발 확대와 함께 오프라인 보드게임 매출 증대
  - ※ 한빛소프트는 온라인게임인 "이어뜨", "FC매니저 모바일2013", "헬게이트2", "미딩" 등 4종 스마트게임 출시 예정
- 중국 등 아시아권을 중심으로 기존 온라인게임과 더불어 스마트게임 시장 확대에 따라 국내 스마트게임 진입 기회 증대 예상
  - ※ '쿠키런'의 경우 중국 대형퍼블리셔 'ldreamsky'와 합작 관계를 구축했으며, 핀콘의 '헬로히어로' 등이 중국 시장 진출 시작
  - ※ 엔씨소프트는 온라인게임 '블레이드앤소울'과 '길드워2'를 중국시장에 공식 론칭 예정
- 국내 중대형 게임업체들의 해외 진출이 가속화 되고 있는 가운데, 특히, 국내 지방 게임업체들의 해외 진출 기회 확대
  - ※ 전주지역 게임업체인 (주)나인이즈 등 5개 업체는 대만 게임 유통사인 텍시게임즈에 수출 계약 체결
  - ※ 위메이드엔터테인먼트는 온라인게임인 "천룡기"를 중국내 '자이언트 네트워크'를 통해 론칭 추진
- 글로벌 주요 게임업체들의 스마트게임 등 해외시장확대 전망
  - ※ EA의 '13년 2분기 스마트게임 관련 매출은 9,000만 달러 기록, 텐센트의 "매일매일 팡팡"은 출시 하루만에 400만 다운로드 기록
  - ※ 닌텐도는 러시아에 현지법인 설립을 통해 러시아 게임시장 진출 본격화
- 게임산업 '13년 3분기 고용CBI는 105로 호조세 유지 예상
  - 기존 온라인게임의 스마트게임화를 통한 스마트게임 및 기능성게임, 아케이드 게임 등 성장 잠재력 높은 분야를 중심으로 개발 인력 수요 증대 전망. 대형 및 중소형 게임개발사들의 시장변화 대응을 위한 인력재배치 예상

〈표 1〉 게임산업 부문별 CBI

구분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	92	86	90	86	90
2010년 2분기	103	107	98	85	88	96
2010년 3분기	106	100	105	103	95	102
2010년 4분기	116	107	97	112	112	109
2011년 1분기	121	108	112	114	111	113
2011년 2분기	106	106	105	100	115	106
2011년 3분기	123	122	117	112	111	117
2011년 4분기	123	115	131	105	110	117
2012년 1분기	124	115	131	106	111	117
2012년 2분기	124	114	130	106	112	117
2012년 3분기	122	112	129	105	111	116
2012년 4분기	121	111	129	105	111	115
2013년 1분기	122	112	129	105	110	116
2013년 2분기	122	111	128	104	109	115
2013년 3분기	123	112	129	105	110	116
2013년 4분기	123	113	129	105	110	116

- '13년 3분기는 '13년 2분기 대비 전반적인 상승세 전망
- '13년 4분기는 '13년 3분기와 마찬가지로 호조세는 이어지나 증가폭은 다소 완화 전망

## 1.2. 주요 이슈

### □ 국내동향

#### ◆ 기획 및 제작

- 2013년 2분기는 모바일 게임의 약진이 지속되고 있으며 온라인게임은 3분기 이후 다양한大作 출시

- 모바일 및 스마트게임 패러다임은 2012년 및 2013년 1분기에 이어 지속되고 있으며 이러한 현상은 기업의 규모에 관계없이 나타나는 현상
- 스마트게임의 초창기는 비교적 단순한 게임 위주로 수요를 견인했으나, 최근 들어 대형개발사들을 중심으로 스마트게임에서도 RPG 등大作 출시가 증대되는 상황

- 위메이드엔터테인먼트는 최근 소셜 RPG 히어로스퀘어를 론칭한 이후 ‘달을 삼킨 늑대’ 및 ‘아틀란스토리’, ‘히어로스리그’ 등 출시 예정
- 컴투스스 스마트게임 역량 확대 지속을 위한 다양한 신작 출시를 예정하고 있으며, 이중 고해상도 3D 그래픽 골프게임 ‘골프스타’를 비롯, ‘꼬꼬마유랑단’, ‘데빌즈’, ‘우주영웅선’ 등이 대표적
- 이들 업체들은 ‘카카오톡’으로 대변되는 모바일메신저 플랫폼을 기반으로 한 게임출시와 함께 자체적인 모바일게임 플랫폼 구축 등 안정적 수익확보를 위한 다양한 방안을 강구
- 온라인게임은 2013년 하반기 이후 MMORPG를 중심으로 대형신작 출시가 예정되는 가운데, NHN엔터테인먼트는 독일 빅포인트가 개발한 액션 MMORPG게임 ‘드라켄상’을 ’13년 3분기내 공개 예정
- CJ E&M 게임부분은 2D 액션게임 ‘미스틱파이터’의 3차 비공개테스트 및 공개서비스를 오는 하반기 실시예정이며, UCC 슈팅게임 ‘브릭포스’는 하반기 첫 테스트 진행 예정
- 네오위즈게임즈는 AOS게임 ‘킹덤언더파이어 온라인:에이지오브스톰’의 공개서비스를 최근 시작했으며, 위메이드엔터테인먼트도 모바일게임과 함께 ‘천룡기’와 ‘이카루스’ 등 신작 PC온라인 게임 서비스 준비중
- 향후 기존 스마트게임 개발업체들 뿐 아니라 대형 온라인게임 업체들의 시장진입이 증대될 것으로 전망되며, 이에 따른 다양한 스마트게임의 공급이 확대될 예상

● **국내 게임개발사 등 업체들의 규모별 및 분야별 실적편차가 확대되고 있으며 모바일게임은 성장에 비해 수익성 다소 하락**

- 게임산업의 전반적인 시장패러다임의 변화는 온라인게임 및 모바일게임의 수요패턴 변화를 야기시키면서 플랫폼별, 업체별 실적편차 발생
- 온라인게임은 2분기 들어 1분기대비 다소 호전되는 양상을 보이는 가운데

대형개발업체들의 수익성이 다소 상승하는 상황이며 이는 국내 실적보다는 해외실적 호조에 기인

- 넥슨은 해외 주력시장인 일본 및 중국지역 매출 증가세가 이어지는 상황으로 실적호조 예상
- 엔씨소프트의 2013년 2분기 매출액은 1,753억원과 함께 영업이익 약 413억원을 달성해 매출액 성장 및 영업이익 흑자기조 반전 예상
- 모바일게임 업체는 업체별 실적 편차가 증대되는 양상을 보이고 있으며 이는 지속적인 신작 출시여부가 핵심요인
- 대표적으로 게임빌은 최근까지 3자리수에 가까운 성장세가 이어졌으나, 2분기 들어 신작홍행 부재에 따른 영업이익 증가세가 다소 저조한 상황
- 컴투스도 하반기 이후 다양한 신작출시가 예정되어 있으나 2013년 2분기는 이전의 성장세에 비해 다소 낮은 수준
- 향후 온라인게임은 내수의 경우 국내 제작게임의 선전이 중요하게 작용할 것이며 모바일게임은 지속적인 성장세는 예상되나 내수에서는 이전의 폭발력 보다는 다소 낮아질 것으로 예상되는 가운데 해외시장 개척 및 선전 여부가 업체의 실적에 영향 전망

#### ● 온라인게임업체들의 모바일게임 역량 확대 및 다양화 모색

- 게임산업은 스마트기기 보급 확대에 따라 다양한 플랫폼 이용이 가능한 게임 수요 증대로 개발업체 등 공급의 다변화 발생
- 특히 국내 온라인게임업체들은 기존 부분유료화 모델을 통한 수익성 확보가 가능했으나, 모바일게임 수요 증대는 스마트폰 기반 게임개발 필요성 증대
- 이러한 전반적인 게임공급 흐름변화에 따라 우선적으로 접근이 가능한 것은 기존 온라인게임 히트작을 중심으로 모바일 버전 개발을 통한 안정적 수익 창출 모색
- 예를 들면 CJ E&M 게임부문은 자체 보유 온라인게임의 모바일화에 비교적

적극적인 상황이며 2013년 2분기 들어 액션게임인 ‘미니파이터’의 모바일화 완료와 함께 향후 산하 스튜디오가 개발한 ‘프로젝트 이데아’, ‘마구 더 리얼’, ‘프리우스 온라인’ 등의 모바일화 추진

- 이와는 반대로 일부 온라인게임업체들은 기획단계에서부터 모바일에 최적화된 다수의 신규 스마트게임 출시를 통한 수익확대 모색 중
- 예를 들면 한빛소프트는 오는 2013년 3분기 이후 신작 스마트게임 출시를 통한 기존 온라인게임과 함께 모바일 부분 역량 제고에 집중예정이며 퍼즐보드게임인 ‘이어또’를 비롯해 ‘FC매니저 모바일2013’, ‘헬게이트2’, ‘미밍’ 등 4종이 대표적
- 향후 게임산업의 메가트렌드인 융복합화가 이어지면서 이와 관련된 게임개발기업들의 적극적인 대응 예상

## ◆ 유통(배급)

### ● 2013년 차이나조이(China Joy) 등 게임박람회에 따른 향후 모바일게임 시장 확대 예상

- 중국은 ‘세계의 시장’으로 부상되고 있으며 게임 등 콘텐츠 수요도 이에 부응하는 상황
- 이러한 상황에서 중국 상하이에서 매년 개최되는 게임박람회인 ‘차이나조이(China Joy)’는 한국의 중국 게임시장 진출을 위한 중요 관문으로 자리매김하는 상황
- 또한 ‘차이나조이’를 통해 중국 게임시장의 증장기 트렌드 파악이 가능한 상황에 따라 국내 게임기업들의 중국시장에 대한 사전 대응력 증대 필요
- 종합적으로 보면 중국의 게임산업은 전세계적인 흐름인 스마트게임 수요 증대에 부응하는 상황
- 실제로 지난 2011년, 2012년까지는 중국에서의 키워드는 온라인게임이었으나, 2013년 들어 모바일게임으로 급속히 전환되고 있으며 특히 한국 스마

## 트게임에 대한 관심 증대

- 이를 반증하듯 중국 최고 어플리케이션 오픈마켓인 '360'은 중국 게이머들 사이에서 한국 스마트게임의 질적 수준이 중국 게임보다 전반적으로 높다고 호평
- 성과적인 측면에서는 국내 인기 스마트게임인 '쿠키런'의 경우 중국 대형퍼블리셔 'Idreamsky'와 합작 관계를 구축했으며, 핀콘의 '헬로히어로' 등이 중국 시장 진출 시작
- 이러한 성과가 지속되기 위해서는 한국콘텐츠진흥원 등 공공부문에서의 지원뿐 아니라 국내 게임개발업체들의 경쟁력 확보를 통한 중국시장 진출이 무엇보다 중요

## ● 국내 게임업체들의 중국시장 개척 역량 확대 및 시도

- 중국 게임시장은 다양한 정치경제적 리스크가 산재해 있음에도 수요적 측면에서 지속적인 성장이 예상되기에 지속적인 모니터링 필요
- 최근에는 중국 소비시장은 한국 기업들의 강점인 온라인게임과 함께 모바일 게임의 시장잠재력이 높은 상황
- 다만, 온라인게임의 경우 중국기업들의 경쟁력 증대에 따라 한국 온라인게임업체들의 선도력이 다소 저하되는 상황에서, 모바일게임도 이러한 부분에 대비할 필요
- 그럼에도 불구하고 대내외 경쟁력을 보유한 한국 온라인 및 모바일게임들은 중국의 시장증대와 맞물려 성과 및 성장이 지속되고 있으며 이를 바탕으로 대만 등 아시아권과 함께 유럽 등 수출 다변화 달성
- 엔씨소프트는 국내 및 미국시장에서 호평을 받은 자체 온라인게임 '블레이드앤소울'과 '길드워2'를 중국시장에 공식 론칭 예정이며, 다양한 현지화 작업을 통해 안정적 시장 안착 및 수익창출에 전력
- 블루홀스튜디오의 '테라'는 오는 하반기 중으로 상용서비스 제공을 예정하

고 있으며 역대 중국 진출 온라인게임 최대 수출가격 전망

- 위메이드엔터테인먼트는 현재 개발중인 MMORPG大作 ‘천룡기’의 경우 중국내 ‘자이언트 네트워크’를 통해 중국 론칭 추진
- 이러한 성과에 따라 기존 수도권 중심의 게임업체들의 해외진출과 함께 지방에 기반을 둔 게임업체들의 해외수출 실적 달성
- 네오위즈게임즈는 전략액션게임인 ‘코어마스터즈’를 북미 및 영국시장 진출
- 최근에는 (주)나인이즈 등 전북도 전주지역의 5개 업체가 전주정보문화산업진흥원을 통해 대만 등 스마트게임 수출

#### ● 국내 SNS 서비스 역량 확대에 따른 글로벌 히트 게임들의 국내 진입 확대

- 미국 및 유럽 등은 스마트폰 등 스마트기기 보급이 상대적으로 늦은 한국에 비해 모바일게임 개발인프라 상대적 우위
- 이러한 우위에 따라 다양한 스마트폰 기반 모바일게임 히트작이 나타났으며 대표적으로 ‘앵그리버드’, ‘캔디 크러시 사가’ 등이며 국내에서도 선풍적인 인기 획득
- 한국은 상대적 스마트폰 기반 모바일게임의 후발주자였음에도 ‘카카오톡’ 등으로 대변되는 모바일메신저 기반 스마트게임 론칭 증가 및 히트작 다수 출현으로 국내외 시장을 선도
- 이에 기존 해외 유명 히트 스마트폰 기반 모바일게임의 국내 메신저 플랫폼을 통한 시장 진입 시작
- ‘캔디 크러시 사가’는 지난 2013년 8월에 출시예정이며, ‘앵그리버드’는 오는 3분기 출시를 목표로 관련 업체와 조율중
- 이러한 해외 게임사들의 ‘카카오톡’ 등 메신저 플랫폼을 통한 시장진입 시도는 모바일 메신저 기반 게임의 수익성 및 성장성 기대 확대에 기인

- 향후 국내 모바일메신저 플랫폼의 국내외 이용자 증가에 따른 성장세가 예상되고 있어 해외 흥행게임들의 진입이 확대될 전망

### ● PC방 금연법 실시에 따른 국내 게임시장 위축 우려 확대

- PC방은 논란의 여지가 있으나, 국내 온라인게임산업의 성장을 견인한 축 중의 하나로 평가 가능
- 최근까지 전국적으로 2만여개 이상 유지하던 국내 PC방 개수는 2009년 기점으로 감소세
- 이는 거시적인 측면에서 전세계적인 불확실성 증대에 따른 국내경기 하락우려 및 소비 위축과 함께 미시적으로는 게임산업의 패러다임이 온라인에서 모바일로 급격한 이동도 한 몫
- 이런 과정에서 최근 PC방 금연법 시행으로 PC방 감소폭 확대가 예상되는 가운데 실제로 한국인터넷문화콘텐츠협동조합의 자료에 따르면 지난 2012년말까지 1만 5,000개 수준이던 PC방이 2013년 6월에 이르러 5,000개 폐업
- 이에 따라 PC방 업주들은 PC방 전면적 금연법 실시는 PC방에만 지나친 규제로 인식이 팽배해지면서 불만 고조
- 특히 면적 구분 없이 PC방 전체에 금연법 적용으로 상대적으로 열악한 소형 PC방의 생존 가능성은 대형 PC방 대비 낮아질 전망
- 향후 PC방의 역기능을 최소화하면서 국내 게임시장 성장을 지속할 수 있는 다양한 방안 구축 필요

## □ 해외동향

### ● EA 스마트게임 역량 확대

- 전세계적으로 스마트기기 이용 확대가 게임시장에서도 급속한 변화를 야기하는 가운데, 해외 유력 개발업체들도 스마트게임 개발 역량 확대

- EA의 발표에 따르면 지난 2013년 2분기 매출액은 4억 9,500만달러이며 순이익은 2억 2,200만달러 수준으로 이는 전년동기대비 매출액은 1% 미만, 순이익은 10% 정도 성장
- 주목할 만 것은 매출액의 변화가 미미했음에도 순이익이 증가한 것은 스마트폰 게임의 약진에 기인
- 구체적으로 EA의 2분기 모바일 및 휴대용 디지털 매출은 전년동기대비 30% 증가한 1억 300만달러를 기록했으며 이중 9,000만 달러는 스마트폰 및 태블릿을 통한 매출
- 예를 들면 지난 2012년 8월 론칭은 ‘심슨 가족: 스프링필드’는 사상 최대 분기매출을 기록했으며 ‘리얼 레이싱3’는 누적 4,500만 다운로드와 일간 200만 액티브 유저를 확보
- 특히 iOS용 스마트게임인 ‘FIFA’, ‘니드 포 스피드’, ‘매든’, ‘심즈’, ‘식물 대 좀비’ 등은 EA의 스마트폰 및 태블릿 매출성장에 높은 기여

### ● 중국 게임시장 확대에 따른 다양한 분야의 게임산업 진입 확대

- 중국의 통신산업은 기존 국가들의 발전과정과는 달리 유선산업을 초월하는 모바일 중심으로 급속히 개편되는 양상이며, 이에 따른 단말기 시장도 기존 피쳐폰에서 스마트폰으로 급변
- 이중 스마트폰은 세계적으로 주류 OS의 자리매김을 하고 있는 안드로이드의 약진이 나타나는 가운데 중국도 유사한 경향
- 중국 게임시장은 한국 등 모바일게임 시장 약진과 궤를 같이하면서 높은 성장세를 기록
- 실제로 텐센트 산하 시장연구기업인 Kantar Worldpanel ComTech의 2013년 2분기 스마트폰 출하보고서에 따르면 중국내 안드로이드 비중은 67%에 이를 것으로 조사
- 이러한 중국내 안드로이드의 성장은 스마트폰 기반 모바일게임 성장세에도

- 영향을 미치고 있으며, 실제로 2013년 2분기 중국내 안드로이드 모바일게임 시장규모는 약 12억 8,000만위안 규모로 전년동기대비 300% 이상 성장
- 중국내 모바일게임의 성장세는 파생적으로 다양한 사업자들의 시장진입을 야기시켰으며 방직, 의약, 에너지 등 중국내 전통적 대기업들을 중심으로 인수합병 등 게임산업 투자 확대
  - 이는 제조업 등 기존 산업 대기업들은 자체 수익모델 성장 정체에 따른 신규 사업모델 확보가 절실한 상황에서 수요 잠재력이 높은 게임산업에 대한 관심 증대
  - 실제로 화이브라더스는 중국내 영화 투자배급사로서 중국내 인기 모바일게임인 '환상서유', '천지검심' 등 중국내 유력 모바일게임 개발사인 '은하과학' 인수
  - 지난 2012년의 경우 중국내 유력 인터넷업체들의 게임시장 진출과 함께 2013년은 다양한 분야의 게임시장 진출 확대로 향후 중국내 시장은 성장세를 이어갈 것으로 전망
  - 다만, 이전의 다른 산업들과 같이 게임시장 확보를 위한 중국내 기업 및 해외기업들간의 경쟁이 격화될 것으로 예상
  - 이에 따른 국내 기업들의 다양한 대비가 필요한 시점이며 텐센트의 모바일 게임센터 출시 성공, 소후창유 등 중국내 메이저 퍼블리셔의 모바일게임시장 진출 등 모바일 경쟁 확대 전망

● **글로벌 게임시장에서 해외 유력게임개발업체들을 중심으로 부분유료화를 통한 안정적 수익창출 지속**

- 한국 온라인게임의 경쟁력 중의 하나는 수익모델체계에서 부분유료화(Free to Play)의 적용
- 이러한 한국 온라인게임의 성공적인 적용으로 해외 유력게임업체들도 한국의 모델을 벤치마킹 및 적용

- 최근에는 모바일 분야 뿐 아니라 PC게임 및 비디오게임으로 확산되는 상황
- 실제로 시장조사기관인 앱 애니에 따르면 글로벌 시장에서 구글 플레이와 애플 앱스토어 부분 유료화 애플리케이션 수익은 유료 애플리케이션 수익의 2배 초과
- 특히 일본의 구글플레이 부분 유료화 수익 규모는 전년대비 25배 큰 폭으로 증가
- 블리자드 엔터테인먼트는 최근 기존 성공작인 ‘스타크래프트’와 ‘월드 오브 워크래프트’ 등의 부분 유료화 시스템의 중국 등 아시아권 시장 적용 발표했으며 지난 3월 공개된 카드 배틀게임 ‘하스스톤’ 및 ‘블리자드 도타’ 등에도 적용 준비
- EA는 지난 2010년부터 부분 유료화 적용을 하고 있으며 현재 서비스 중인 게임 뿐 아니라 향후 론칭될 게임에 대해서도 확대 적용 예정
- 비디오 게임 업계의 마이크로소프트와 소니 등은 엑스박스 원과 플레이스테이션 4 전용 게임에 부분 유료화 시스템 도입 예정
- 향후 게임 산업의 메가 트렌드는 기존 PC, 인터넷, 모바일 등의 플랫폼 간 경계가 무너지는 크로스 플랫폼 게임이 주류가 될 것으로 전망되기에 글로벌 업체들의 수익 창출 도구로서 부분 유료화 확대 예상

## Ⅱ. 2013년 2분기 게임산업 상장사 분석

### 1.1. 게임산업 상장사 실적분석

#### 1.1.1. 게임산업 상장사 매출액

##### □ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

<표 2> '12년 2분기~'13년 2분기 게임산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2012년				2012년 (전년대비)	2013년			2분기 (전년대비)
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
매출액	9,655.6	19,538.1	13,848.5	11,499.0	44,885.6	11,238.3	11,837.0	23,075.3	22.6%
	-2.3%	-3.5%	43.4%	-17.0%	7.5%	-2.3%	5.3%	18.1%	
영업이익	1,917.2	4,213.9	3,076.3	2,818.1	10,108.3	2,369.3	2,653.1	5,022.4	38.4%
	-16.5%	0.0%	60.5%	-8.4%	-9.4%	-15.9%	12.0%	19.2%	
수출액	2,034.8	4,272.7	2,086.6	2,169.1	8,528.4	2,186.2	2,228.1	4,414.3	9.5%
	-9.1%	25.8%	2.5%	4.0%	6.9%	0.8%	1.9%	3.3%	
종사자수	10,979		10,384	10,645		10,038	9,905		-9.8%
	-1.2%		-5.4%	2.5%		-5.7%	-1.3%		

<표 3> '12년 2분기~'13년 2분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2012년 매출액					2013년 매출액			2분기 (전년대비)
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
NHN	4,445.6	8,629.6	8,834.0	6,429.6	23,893.2	5,206.1	5,768.8	10,974.9	29.8%
	6.3%	-16.1%	98.7%	-27.2%	12.6%	-19.0%	10.8%	27.2%	
엔씨소프트	1,165.6	2,324.2	1,130.6	1,298.2	4,753.0	1,247.7	1,366.9	2,614.6	17.3%
	0.6%	-13.0%	-3.0%	14.8%	-5.0%	-3.9%	9.6%	12.5%	
네오위즈	1,684.9	3,658.5	1,653.5	1,433.9	6,745.9	1,470.6	1,374.4	2,845.0	-18.4%
	-14.6%	15.8%	-1.9%	-13.3%	1.0%	2.6%	-6.5%	-22.2%	
CJ E&M	537.0	1,133.2	490.9	496.7	2,120.8	930.5	1,037.1	1,967.6	93.1%
	-9.9%	21.5%	-8.6%	1.2%	1.9%	87.3%	11.5%	73.6%	
게임하이	127.0	290.8	114.1	125.1	530.0	177.8	129.0	306.8	1.6%
	-22.5%	54.9%	-10.2%	9.6%	33.3%	42.1%	-27.4%	5.5%	
액토즈소프트	191.3	441.6	192.5	195.7	829.8	365.1	313.0	678.1	63.6%
	-23.6%	-8.6%	0.6%	1.7%	-16.4%	86.6%	-14.3%	53.6%	
웹젠	132.0	289.2	147.2	138.3	574.7	180.8	162.4	343.2	23.0%
	-16.0%	5.0%	11.5%	-6.0%	-5.4%	30.7%	-10.2%	18.7%	
와이디온라인	89.8	184.5	71.0	74.7	330.2	67.9	74.8	142.7	-16.7%
	-5.2%	-18.1%	-20.9%	5.2%	-26.2%	-9.1%	10.2%	-22.7%	

이스트소프트	74.0	154.0	64.1	67.4	285.5	78.5	71.1	149.6	-3.9%
	-7.5%	0.1%	-13.4%	5.1%	-13.9%	16.5%	-9.4%	-2.9%	
한빛소프트	82.7	171.8	54.2	61.2	287.2	56.5	55.2	111.7	-33.3%
	-7.2%	34.3%	-34.5%	12.9%	-10.9%	-7.7%	-2.3%	-35.0%	
컴투스	220.1	332.5	224.5	212.2	769.2	248.5	203.5	452.0	-7.5%
	95.8%	109.8%	2.0%	-5.5%	112.4%	17.1%	-18.1%	35.9%	
엠펜게임	105.2	226.8	101.6	100.5	428.9	87.8	77.7	165.5	-26.1%
	-13.5%	2.9%	-3.4%	-1.1%	-3.2%	-12.6%	-11.5%	-27.0%	
드래곤플라이	97.5	196.9	70.3	68.2	335.4	60.1	53.8	113.9	-44.8%
	-1.9%	-1.4%	-27.9%	-3.0%	-7.8%	-11.9%	-10.5%	-42.2%	
와이앤케이코리 아	21.5	55.4	25.7	23.8	104.9	21.6	18.7	40.3	-13.0%
	-36.6%	10.1%	19.5%	-7.4%	0.4%	-9.2%	-13.4%	-27.3%	
제이씨엔터테인먼트	173.8	361.7	136.4	104.0	602.1	111.3	94.3	205.6	-45.7%
	-7.5%	98.8%	-21.5%	-23.8%	53.3%	7.0%	-15.3%	-43.2%	
바른손게임즈	14.2	34.2	13.0	13.6	60.8	11.7	9.7	21.4	-31.7%
	-29.0%	-32.4%	-8.5%	4.6%	-36.6%	-14.0%	-17.1%	-37.4%	
소프트맥스	14.9	32.1	10.1	14.1	56.3	18.6	9.1	27.7	-38.9%
	-13.4%	-23.2%	-32.2%	39.6%	-33.0%	31.9%	-51.1%	-13.7%	
조이맥스	64.7	133.8	66.4	76.0	276.2	128.9	150.5	279.4	132.6%
	-6.4%	6.1%	2.6%	14.5%	3.8%	69.6%	16.8%	108.8%	
게임빌	152.3	317.8	165.9	218.8	702.5	173.5	204.9	378.4	34.5%
	-8.0%	96.3%	8.9%	31.9%	64.3%	-20.7%	18.1%	19.1%	
위메이드엔터테인먼트	261.5	569.5	282.5	347.0	1,199.0	594.8	662.1	1,256.9	153.2%
	-15.1%	2.4%	8.0%	22.8%	3.5%	71.4%	11.3%	120.7%	
합계	9,655.6	19,538.1	13,848.5	11,499.0	44,885.6	11,238.3	11,837.0	23,075.3	22.6%
	-2.3%	-3.5%	43.4%	-17.0%	7.5%	-2.3%	5.3%	18.1%	

● 게임 '13년 2분기 매출액은 약 1조 1,837억원으로 전년동기대비 22.6% 증가했으며 전분기대비 5.3% 상승

- '10년의 매출액은 분기별 등락세를 보였으며 '11년 1분기 이후에도 등락기조가 '13년 들어서도 이어지고 있으며 '13년 2분기는 전분기대비 상승세

※ '09년의 금융위기 이후 '10년 1분기에서 '11년 상반기까지 경기상승이 이어지다가 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 요인으로 국내 경기에 부정적 영향. '12년 1분기 이후 대내외 리스크에 따라 국내외 경기회복 지연과 함께 해외 온라인게임의 국내 시장 선전 등은 국내 게임업체들의 매출액 증가에 악영향. 다만, 1) 경쟁력을 보유한 국내 온라인 대작게임 지속 개발·출시를 통한 해외시장 다변화 및 수출 확대 2) 스마트환경으로의 급변에 따른 게임산업의 수요 패턴 변화 등은 게임 공급 확대를 견인해 게임산업 매출액 등 증가에 긍정적일 전망

※ 온라인게임은 이용자 측면을 고려할 때 접근성과 함께 투입비용 대비 효율적이고 접근성이 높아 경기 하락에 의한 매출감소 영향은 낮은 상황. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기. 스마트게임은 이용 편의성

및 접근성이 향상된 스마트환경 구축 등으로 기존 청소년 수요층 뿐 아니라 여성 및 중장년층 등으로 이용자 저변 확대

- 대형업체<sup>1)</sup>들은 '11년 1분기 이후 일부 업체의 부진에도 불구하고 전반적으로 매출액 증가를 견인. '13년 2분기는 일부 업체를 제외하고 매출액 증가를 보이고 있으며 이는 업체별 경쟁력을 보유하고 있는 온라인게임 및 스마트게임 실적 호조에 기인
- 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 전년동기대비 매출액 증가세가 '11년 4분기 이후 감소를 보였으나 '12년 4분기부터 전년동기대비 증가세로 전환. '13년 2분기 매출액은 전년동기대비 17.3% 다소 큰 폭 증가
- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 중국 등 아시아권 시장을 중심으로 기존 퍼블리싱 게임들의 선전과 유럽지역 등 시장 다변화로 실적 증가를 이어갔으나 '12년 4분기 이후 수출액 감소에 따른 전년동기대비 매출액 감소. '13년 2분기 매출액은 전년동기대비 18.4% 감소했으며 이는 '13년 1분기에 이어 내수 위축에 기인
- NHN은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 두 자릿수 매출액 성장을 지속하고 있으며 '13년 2분기 매출액<sup>2)</sup>은 전년동기대비 29.8% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 매출액 성장의 경우 '11년 1분기부터 등락을 보이다가 '12년 4분기 이후 증가세이며 '13년 2분기는 전년동기대비 153.2% 큰 폭 증가
  - ※ 위메이드엔터테인먼트는 내수 및 해외시장 다각화를 위한 신작 온라인게임 및 모바일 등 스마트게임 론칭 확대
- 액토즈소프트는 매출액의 경우 '10년 1분기 이후 '11년 3분기 등을 제외하고 감소세가 이어지다가 '13년 1분기부터 증가로 전환되었으며 '13년 2분기는 전년동기대비 63.6% 큰 폭 증가

1) 대형업체 : 연간 매출액이 800억원 이상으로 정의하고 총 6개 업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M 게임부문, 액토즈소프트)임

2) 2013년 상반기 전체 매출액 대비 온라인게임 비중은 22.1%이며 2013년 1분기 비중은 23.2% 2012년 비중은 25.5%으로 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 매출 비중 하락세. 2013년 8월 1일로 네이버사업 부문과 한게임사업 부문으로 인적분할

- 국내 대형업체들은 중장기적으로 내수시장 영향력 지속 및 해외시장 확대를 위해 인수합병 증가가 예상되며, 향후 게임산업의 다양성 확보 등 산업생태계 정착을 위한 일부 대형업체 편중된 시장구조의 개선 및 다각적 대안 구축 필요
  - 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기 이후 국내외 게임이용자 등의 다양한 수요에 소구한 흥행작들을 중심으로 성장세 지속. '13년 들어 스마트화에 따른 모바일 및 SNS에 기반한 스마트게임의 폭발적인 공급 증대는 개발력 및 자금력이 부족한 업체들을 중심으로 실적 악화 우려 확대
  - 향후 신흥국가들 중심의 경기불안 등 대외리스크에도 미국 등 해외 주요 국가들의 완만한 경기회복이 게임 해외수출과 함께 내수시장에 긍정적인 전망. 특히 대내외적으로 폭발적인 스마트게임 공급에도 불구하고 경쟁력 및 완성도가 확보된 국내 스마트게임의 경우 해외시장을 중심으로 실적 호조 예상
- 게임 '13년 상반기 매출액은 약 2조 3,075억원으로 전년동기대비 18.1% 증가
- 엔씨소프트의 '13년 상반기 매출액은 약 2,614억원으로 전년대비 12.5% 증가
  - CJ E&M 게임부문의 '13년 상반기 매출액은 약 1,967억원으로 전년대비 73.6% 큰 폭 증가
  - 컴투스 '13년 상반기 매출액의 경우 약 452억원으로 전년대비 35.9% 큰 폭 증가
  - 게임빌은 '13년 상반기 매출액의 경우 약 378억원으로 전년대비 19.1% 증가

#### □ 게임산업 상장사 매출구조 변동 추이

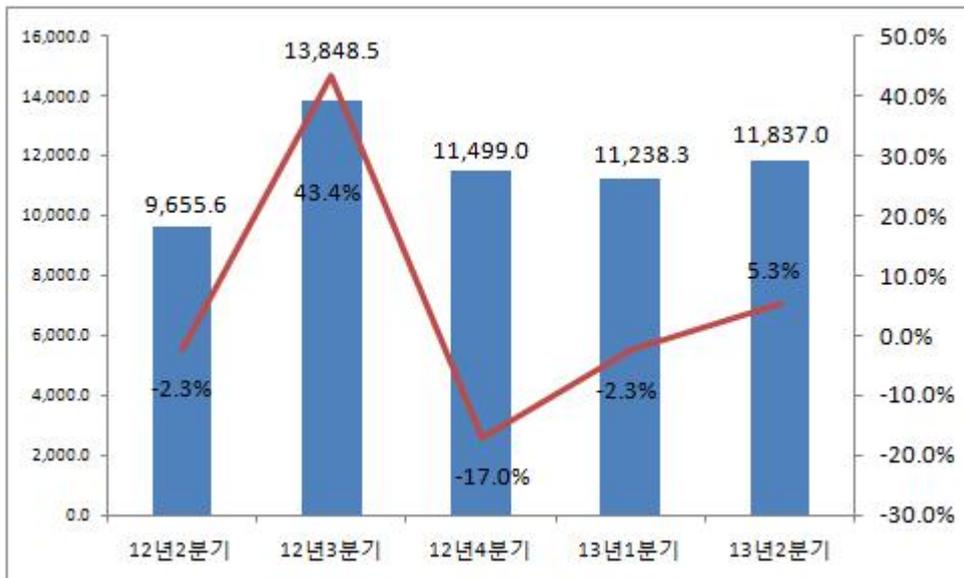
- 네오위즈게임즈의 매출액은 '12년 2분기까지의 급증세가 3분기 들어 감소세로 전환되었으며 '10년부터의 실적증가는 내수에 비해 높은 해외수출액 성장에 기인. '12년 4분기 이후 수출액은 전년동기대비 감소세이나 '13년 2분기는 다소 회복해 전년동기대비 3.2% 증가
- 엔씨소프트는 대형 온라인게임인 블레이드앤소울의 '12년 2분기 론칭 이후

'13년 2분기말 현재 점유율은 4.81%. '13년 2분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 13.5%로 '13년 1분기말 14.6%, '12년 4분기말 점유율 18.57%, '12년 3분기 22.83% 등 시장점유율 하락세. '13년 2분기 이후 매출액 증가 지속은 1) 온라인게임의 내수 시장 점유율 확대 및 해외 온라인게임과의 경쟁 유지 2) 기존 및 신작게임들의 해외 시장 선전 유지 등의 요인이 관건일 전망

- 컴투스는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 지속적인 공급에도 불구하고 '13년 2분기 매출액의 경우 전년동기대비 7.5% 감소했으나, 수출액은 전년 동기대비 20.0% 증가해 해외수출이 성장세를 견인
- 게임빌의 '13년 2분기 매출액은 전년동기대비 34.5% 증가했으며, 수출액은 전년동기대비 169.0% 큰 폭 증가

<그림 1> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



## 1.1.2. 게임산업 상장사 수출액

<표 4> '12년 2분기~'13년 2분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2012년 수출액					2013년 수출액			2분기 (전년대비)
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
NHN	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
엔씨소프트	194.5	405.6	169.2	175.5	750.3	132.8	175.4	308.2	-9.8%
네오위즈 게임즈	808.3	1,740.0	820.4	705.6	3,266.0	890.2	834.2	1,724.5	3.2%
CJ E&M	84.7	186.0	126.1	89.1	401.2	94.7	88.5	183.2	4.5%
게임하이	10.8	22.2	13.1	16.5	51.8	12.3	12.3	24.6	13.9%
액투즈소프트	175.9	402.1	177.0	166.2	745.3	164.2	165.0	329.2	-6.2%
웹젠	82.3	170.3	96.7	60.5	327.5	131.6	127.6	259.2	55.0%
와이디온라인	53.0	104.6	36.5	30.1	171.2	27.1	33.4	60.5	-37.0%
이스트소프트	18.9	39.5	22.2	15.9	77.6	12.7	12.7	25.4	-32.8%
한빛소프트	32.4	67.3	28.1	144.0	239.4	43.9	44.1	88.0	36.1%
컴투스	140.8	205.3	160.3	147.2	512.8	206.3	168.9	375.2	20.0%
엠펙스	51.1	106.2	52.4	75.3	233.9	43.7	40.2	83.9	-21.3%
드래곤플라이	35.2	79.2	33.8	35.0	148.0	30.2	27.9	58.1	-20.7%
와이앤케이 코리아	8.0	16.9	11.8	2.8	31.5	5.6	4.9	10.5	-38.8%
제이씨 엔터테인먼트	31.2	65.6	24.5	46.6	136.7	28.4	32.8	61.2	5.1%
바른손게임즈	11.5	27.3	10.6	11.4	49.3	9.0	7.2	16.2	-37.4%
소프트맥스	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
조이맥스	37.2	80.6	41.2	38.6	160.4	28.8	23.8	52.6	-36.0%
게임빌	66.4	131.3	58.6	214.5	404.4	128.0	178.6	306.6	169.0%
위메이드 엔터테인먼트	192.6	422.7	204.1	194.3	821.1	196.7	250.6	447.3	30.1%
합계	2,034.8	4,272.7	2,086.6	2,169.1	8,528.4	2,186.2	2,228.1	4,414.3	9.5%
	-9.1%	25.8%	2.5%	4.0%	6.9%	0.8%	1.9%	3.3%	

- 게임 '13년 2분기 수출액은 약 2,228억원으로 전년동기대비 9.5% 증가했으며 전분기대비 1.9% 상승. '12년 1분기 및 2분기는 전분기대비 다소 큰 폭으로 하락했으나 이후 상승세 지속
  - '13년 2분기 게임의 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 62.4%로 '12년 2분기(62.6%) 대비 0.2%p 하락
  - 대형업체 중 네오위즈게임즈의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 3.2% 증가했으며, CJ E&M 게임부문의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 4.5% 증가. 이는 다수의 스마트게임, 대형 신작 온라인게임 등이 내수시장의 선전에 비해 해외 시장에서의 성과도출이 다소 더딘 것. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 지속되고 있으며 '13년 2분기는 전년동기대비 6.2% 감소
    - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소세가 이어지고 있으며 '13년 2분기는 전년동기대비 9.8% 감소
  - 중소형 업체 중, 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 '11년 4분기 이후 신작 스마트게임들의 다수 출시에 따른 흥행 호조 및 해외 수요증가로 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 비교적 높은 성장을 기록
    - ※ 컴투스 및 게임빌은 콘텐츠 소비의 스마트화에 따른 자체 개발 스마트게임의 지속 출시 및 흥행작 출현으로 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출액 증가 기록. 컴투스 및 게임빌의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 각각 20.0%(219.8%)<sup>3)</sup>, 169.0%(97.2%) 증가
    - ※ 한빛소프트의 '13년 2분기 수출액은 전년동기대비 36.1% 증가했으며, 웹젠은 '13년 2분기 수출액의 경우 전년동기대비 55.0% 증가
  - 게임의 수출액은 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 전분기대비 상승세가 이어지다가 '12년 1분기와 2분기에 다소 큰 폭의 하락. '12년 3분기 이후 상승기조로 전환되면서 회복 추세. 향후 게임 콘텐츠 이용 패턴에 스마트화가 강화되고 이에 따라 단말기 등 고성능 하드웨어 출시가 이어질 경우 게임 수요 측면에서 국내외 이용자 확대에 긍정적인 전망. 이에 경쟁력 및 개발력을 보유한 스마트게임 개발사들을 중심으로 해외수출 증대 예상
    - ※ '10년 3분기에서 '13년 1분기까지 전분기대비 각각 2.3% 상승, 12.1% 상승, 5.7% 상승,

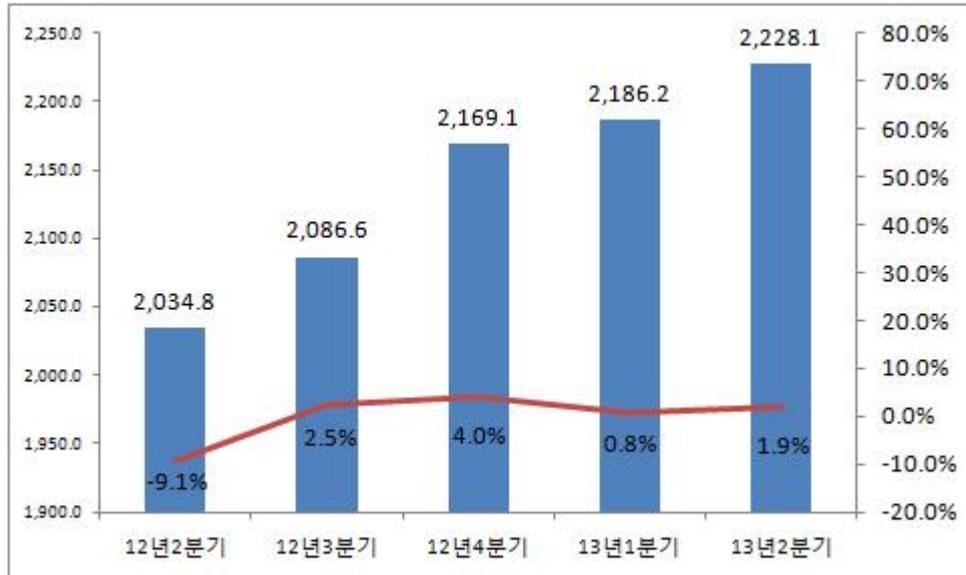
3) 2013년 1분기 수출액 전년동기대비 성장률

5.3% 상승, 2.9% 상승, 55.7% 상승, 19.8% 하락, 9.1% 하락, 2.5% 상승, 4.0% 상승, 0.8% 상승

- 게임 '13년 상반기 수출액은 약 4,414억원으로 전년동기대비 3.3% 증가
  - 네오위즈게임즈는 '13년 상반기 수출액의 경우 약 1,724억원으로 전년동기대비 0.9% 감소
  - 컴투스는 '13년 상반기 수출액의 경우 약 375억원으로 전년동기대비 82.8% 큰 폭 증가
  - 게임빌은 '13년 상반기 수출액의 경우 약 306억원으로 전년동기대비 133.5% 큰 폭 증가
  - CJ E&M 게임부문은 '13년 상반기 수출액의 경우 약 183억원으로 전년동기대비 1.5% 감소

<그림 2> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 수출액 변동

(단위: 억원, %)



### 1.1.3. 게임산업 상장사 영업이익액

<표 5> '12년 2분기~'13년 2분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2012년 영업이익액					2013년 영업이익액			2분기 (전년대비)
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년대비)	
NHN	1,288.6 8.9%	2,471.6 -22.5%	2,207.7 71.3%	2,342.7 6.1%	7,022.0 6.3%	1,268.8 -45.8%	1,402.5 10.5%	2,671.3 8.1%	8.8%
엔씨소프트	112.7 -62.3%	411.9 -64.6%	387.9 244.2%	210.3 -45.8%	1,010.1 -48.2%	371.4 76.6%	653.2 75.9%	1,024.6 148.7%	479.6%
네오위즈 게임즈	272.2 -24.9%	634.8 22.3%	298.6 9.7%	216.2 -27.6%	1,149.6 -14.2%	282.1 30.5%	241.2 -14.5%	523.3 -17.6%	-11.4%
CJ E&M	-16.4 -310.3%	-8.6 -107.5%	-29.4 -79.3%	-27.0 8.2%	-65.0 -136.6%	55.7 306.3%	70.7 26.9%	126.4 1569.8%	531.1%
게임하이	77.7 -29.9%	188.5 245.2%	53.6 -31.0%	45.8 -14.6%	287.9 46.9%	99.5 117.2%	61.0 -38.7%	160.5 -14.9%	-21.5%
액토즈소프트	35.5 -42.9%	97.7 86.5%	27.4 -22.8%	23.1 -15.7%	148.2 -7.9%	76.2 229.9%	44.3 -41.9%	120.5 23.3%	24.8%
웹젠	8.8 -78.6%	49.9 37.5%	24.2 175.0%	11.3 -53.3%	85.4 -17.9%	16.4 45.1%	-20.8 -226.8%	-4.4 -108.8%	-336.4%
와이디온라인	-2.1 52.3%	-6.5 -360.0%	2.2 204.8%	4.7 113.6%	0.4 102.9%	5.4 14.9%	14.8 174.1%	20.2 410.8%	804.8%
이스트소프트	9.1 -26.0%	21.4 -62.8%	5.4 -40.7%	-21.4 -496.3%	5.4 -93.8%	7.6 135.5%	3.5 -53.9%	11.1 -48.1%	-61.5%
한빛소프트	-5.5 -329.2%	-3.1 93.0%	-10.0 -81.8%	1.5 115.0%	-11.6 85.0%	2.4 60.0%	3.2 33.3%	5.6 280.6%	158.2%
컴투스	65.4 1823.5%	68.8 624.2%	55.2 -15.6%	36.6 -33.7%	160.6 413.1%	51.4 40.4%	20.2 -60.7%	71.6 4.1%	-69.1%
엠게임	6.0 -41.2%	16.2 -26.4%	7.8 30.0%	10.0 28.2%	34.0 16.4%	-17.7 -277.0%	-21.8 -23.2%	-39.5 -343.8%	-463.3%
드래곤플라이	10.5 23.5%	19.0 -75.9%	6.9 -34.3%	14.8 114.5%	40.7 -59.2%	9.4 -36.5%	8.8 -6.4%	18.2 -4.2%	-16.2%
와이앤케이 코리아	-8.2 -412.5%	-9.8 22.8%	-2.1 74.4%	-23.8 -1033.3%	-35.7 -31.7%	-4.1 82.8%	-6.7 -63.4%	-10.8 -10.2%	18.3%
제이씨 엔터테인먼트	33.2 -43.6%	92.1 124.1%	2.0 -94.0%	-3.8 -290.0%	90.3 33.8%	13.8 463.2%	1.4 -89.9%	15.2 -83.5%	-95.8%
바른손게임즈	-2.4 -241.2%	-0.7 -104.5%	-5.2 -116.7%	-6.3 -21.2%	-12.2 -153.7%	-6.5 -3.2%	-7.4 -13.8%	-13.9 -1885.7%	-208.3%
소프트맥스	-1.0 -11.1%	-1.9 -108.1%	25.8 2680.0%	-31.1 -220.5%	-7.2 -263.6%	-0.4 98.7%	-8.7 -2075.0%	-9.1 -378.9%	-770.0%
조이맥스	-7.7 -180.2%	1.9 -92.3%	-11.0 -42.9%	-7.1 35.5%	-16.2 -141.1%	45.4 739.4%	72.5 59.7%	117.9 6105.3%	1041.6%
게임빌	57.6 -6.5%	119.2 77.6%	62.1 7.8%	60.0 -3.4%	241.3 52.5%	48.0 -20.0%	35.3 -26.5%	83.3 -30.1%	-38.7%
위메이드 엔터테인먼트	-16.8 -124.6%	51.5 -41.3%	-32.8 -95.2%	-38.4 -17.1%	-19.7 -109.6%	44.5 215.9%	85.9 93.0%	130.4 153.2%	611.3%
합계	1,917.2 -16.5%	4,213.9 0.0%	3,076.3 60.5%	2,818.1 -8.4%	10,108.3 -9.4%	2,369.3 -15.9%	2,653.1 12.0%	5,022.4 19.2%	38.4%

● 게임 영업이익은 '11년 3분기부터의 전분기대비 하락세가 '12년 3분기부터 등

락기조를 보이고 있으며 '13년 2분기 영업이익은 전분기대비 12.0% 상승

- 대형업체들은 '12년 1분기 이후 전년동기대비 업체별 실적 편차발생 및 저속되는 상황

※ 네오위즈게임즈 '13년 2분기 영업이익은 약 241억원으로 전분기대비 14.5% 하락했으며, 전년동기대비 11.4% 감소

※ 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 '13년 2분기 영업이익은 전년동기대비 24.8% 증가, 611.3% 감소했으며 전분기대비 41.9% 하락, 93.0% 상승

※ 엔씨소프트 '13년 2분기 영업이익은 약 653억원으로 '11년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 이어지다가 '13년 1분기부터 증가세로 반전되었으며 전년동기대비 479.6% 증가, CJ E&M 게임부문 '13년 2분기의 경우 약 70억원이며 전년동기대비 531.1% 감소해 대형업체 중 다소 높은 영업이익 감소를 기록

※ NHN '13년 2분기 영업이익은 전년동기대비 8.8% 증가했으며 전분기대비 10.5% 상승

- 중소형 업체들은 '11년 1분기 이후 스마트게임 수요 및 공급확대가 매출증가세에 긍정적으로 작용했으나 영업이익의 성장세에는 다소 부정적 영향. 이는 국내외 시장경쟁 격화에 기인

※ 컴투스 '13년 2분기 영업이익은 약 20억 2,000만원으로 전년동기대비 69.1% 감소. 게임빌 영업이익은 약 35억 3,000만원으로 전년동기대비 38.7% 감소

● 게임 '13년 상반기 영업이익액은 약 5,022억원으로 전년동기대비 19.2% 증가

- 엔씨소프트는 '13년 상반기 영업이익액의 경우 약 1,024억원으로 전년동기대비 148.7% 증가

- 네오위즈게임즈는 '13년 상반기 영업이익액의 경우 약 523억원으로 전년동기대비 17.6% 감소

- 위메이드엔터테인먼트는 '13년 상반기 영업이익액의 경우 약 130억원이며 전년동기대비 153.2% 증가

- 컴투스는 '13년 상반기 영업이익액의 경우 약 71억원으로 전년동기대비 4.1% 증가

- 게임빌은 '13년 상반기 영업이익액의 경우 약 83억원으로 전년동기대비 30.1% 감소

〈그림 3〉 '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)



#### 1.1.4. 게임산업 상장사 종사자수

〈표 6〉 '12년 2분기~'13년 2분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2012년 종사자			2013년 종사자		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
NHN	2,518	2,426	2,495	2,133	2,245	-10.8%
	-3.7%	-3.7%	2.8%	-14.5%	5.3%	
엔씨소프트	2,829	2,345	2,288	2,263	2,039	-27.9%
	0.7%	-17.1%	-2.4%	-1.1%	-9.9%	
네오위즈게임즈	953	870	900	584	527	-44.7%
	-12.3%	-8.7%	3.4%	-35.1%	-9.8%	
CJ E&M	450	478	477	475	440	-2.2%
	1.1%	6.2%	-0.2%	-0.4%	-7.4%	
게임하이	215	231	248	252	215	0.0%
	0.5%	7.4%	7.4%	1.6%	-14.7%	
액토즈소프트	114	121	126	139	151	32.5%
	2.7%	6.1%	4.1%	10.3%	8.6%	
웹젠	511	495	495	523	514	0.6%
	-4.1%	-3.1%	0.0%	5.7%	-1.7%	
와이디온라인	122	130	152	150	152	24.6%
	16.2%	6.6%	16.9%	-1.3%	1.3%	
이스트소프트	368	361	370	355	384	4.3%
	9.2%	-1.9%	2.5%	-4.1%	8.2%	
한빛소프트	198	151	118	104	104	-47.5%
	-10.4%	-23.7%	-21.9%	-11.9%	0.0%	
컴투스	477	479	534	533	559	17.2%
	10.7%	0.4%	11.5%	-0.2%	4.9%	
엠게임	187	177	185	178	165	-11.8%
	-15.4%	-5.3%	4.5%	-3.8%	-7.3%	

드래곤플라이	284	283	282	284	280	-1.4%
	-0.4%	-0.4%	-0.4%	0.7%	-1.4%	
와이앤케이코리아	82	68	63	65	66	-19.5%
	10.8%	-17.1%	-7.4%	3.2%	1.5%	
제이씨 엔터테인먼트	339	342	363	339	331	-2.4%
	-2.9%	0.9%	6.1%	-6.6%	-2.4%	
바른손게임즈	147	152	161	169	169	15.0%
	-19.2%	3.4%	5.9%	5.0%	0.0%	
소프트맥스	159	157	156	151	154	-3.1%
	6.0%	-1.3%	-0.6%	-3.2%	2.0%	
조이맥스	239	241	251	186	155	-35.1%
	4.4%	0.8%	4.1%	-25.9%	-16.7%	
게임빌	164	165	178	190	201	22.6%
	9.3%	0.6%	7.9%	6.7%	5.8%	
위메이드 엔터테인먼트	623	712	803	965	1,054	69.2%
	10.3%	14.3%	12.8%	20.2%	9.2%	
합계	10,979	10,384	10,645	10,038	9,905	-9.8%
	-1.2%	-5.4%	2.5%	-5.7%	-1.3%	

● 게임 '13년 2분기 종사자수는 약 9,905명으로 전년동기대비 9.8% 감소했으며 전분기대비 1.3% 하락

- '13년 2분기는 대형업체들의 경우 거시 및 미시 측면에서의 불확실성에 따라 종사자수 감소가 이어지고 있으며, 향후 신작 온라인게임 개발 및 출시와 함께 스마트게임 공급 증가로 개발 분야 중심의 제한적 인력 수요 전망

※ 엔씨소프트, 네오위즈게임즈의 '13년 2분기 종사자수는 각각 2,039명, 527명으로 전년동기대비 27.9% 감소, 44.7% 감소

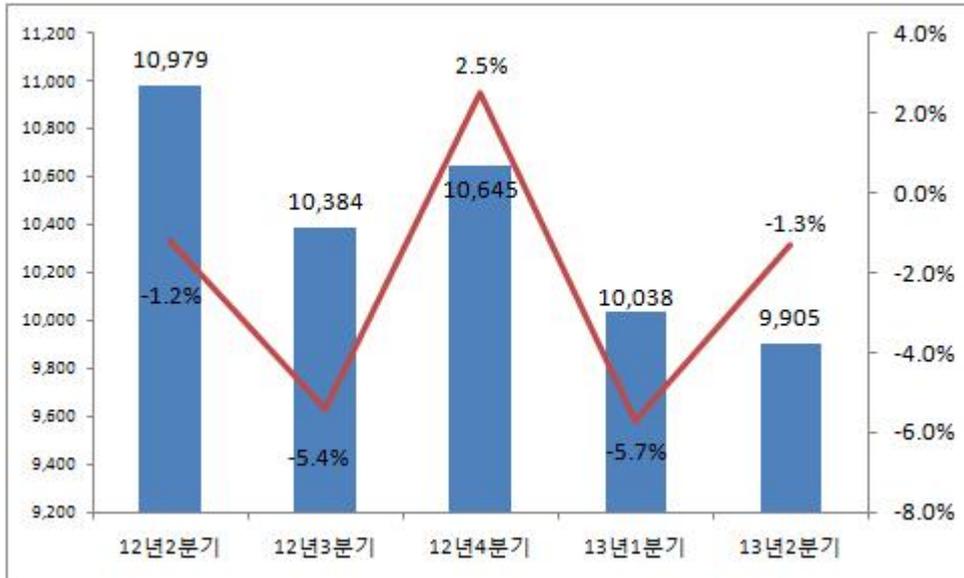
※ 위메이드엔터테인먼트의 '13년 2분기 종사자수는 각각 1,054명으로 전년동기대비 69.2% 증가

- 중소형 업체들은 국내외 스마트게임 등 수요 및 공급 증가에 따라 연구개발 중심으로 인력수요 증대가 예상되며 업체별 증감 편차 상존

※ 컴투스, 게임빌의 '13년 2분기 종사자수는 559명, 201명 수준으로 전년동기대비 17.2% 증가, 22.6% 증가

<그림 4> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 종사자수 변동

(단위 : 명, %)



## 1.2. 게임산업 상장사 재무분석

### 1.2.1 게임산업 성장성 변화 추이

#### □ 게임산업 상장사 자산증가율 변화 추이

<표 7> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	5.7%	2.6%	0.2%	5.2%	-27.8%	△33.5%p
콘텐츠산업	4.2%	2.2%	2.3%	2.0%	-4.8%	△9.0%p

- 게임산업 상장사 자산증가율은 '12년 2분기 이후 하락하다가 '13년 1분기에 상승했지만 '13년 2분기 -27.8%로 전년동기대비 33.5%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자산증가율은 -4.8%로 전년동기대비 9.0%p 하락

#### □ 게임산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 8> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	8.0%	2.4%	4.1%	2.6%	5.6%	△2.4%p
콘텐츠산업	4.4%	1.8%	2.5%	2.5%	2.9%	△1.5%p

- 게임산업 상장사 투자증가율은 '12년 2분기 이후 다소 큰 폭의 등락을 보이고 있으며, '13년 2분기 5.6%로 전년동기대비 2.4%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 투자증가율은 2.9%로 전년동기대비 1.5%p 하락

## □ 게임산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 9> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	356.2%	368.5%	369.6%	392.3%	390.2%	34.0%p
콘텐츠산업	230.5%	237.1%	234.8%	243.8%	246.5%	16.0%p

- 게임산업 상장사 사내유보율은 '12년 2분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '13년 2분기는 390.2%로 '13년 1분기대비 감소, 전년동기대비 34.0%p 상승
- \* '13년 2분기 콘텐츠산업 사내유보율은 246.5%로 전년동기대비 16.0%p 상승

## 1.2.2 게임산업 수익성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 10> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	19.9%	22.2%	24.5%	21.1%	22.4%	2.5%p
콘텐츠산업	14.0%	14.4%	14.2%	12.1%	13.1%	△0.9%p

- 게임산업 상장사 영업이익률은 '12년 2분기 이후 증가하다가 '13년 1분기 소폭 하락했으나 '13년 2분기 22.4%로 회복세, 전년동기대비 2.5%p 상승
- \* '13년 2분기 콘텐츠산업 영업이익률은 13.1%로 전년동기대비 0.9%p 하락

### □ 게임산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 11> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	3.0%	4.7%	4.3%	3.5%	5.4%	2.4%p
콘텐츠산업	2.6%	3.0%	2.9%	2.2%	2.6%	0.0%p

- 게임산업 상장사 자산영업이익률은 '12년 3분기부터 '13년 1분기까지 하락했으나 '13년 2분기 5.4%로 전년동기대비 2.4%p 상승
- \* '13년 2분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.6%로 전년동기대비 동일 수준

## □ 게임산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 12> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	4.3%	6.7%	6.3%	5.2%	7.0%	2.7%p
콘텐츠산업	4.0%	4.7%	4.5%	3.4%	4.6%	0.6%p

- 게임산업 상장사 자본영업이익률은 '12년 3분기부터 '13년 1분기까지 하락세였으나 '13년 2분기 7.0%로 전년동기대비 2.7%p 상승
- ※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.6%로 전년동기대비 0.6%p 하락

## 1.2.3 게임산업 안정성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 13> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	42.8%	40.8%	45.1%	47.9%	30.2%	△12.6%p
콘텐츠산업	58.2%	55.8%	58.2%	58.2%	76.6%	18.4%p

- 게임산업 상장사 부채비율은 '12년 3분기 감소 이후 '13년 1분기까지 상승세였으나, '13년 2분기 30.2%로 전년동기대비 12.6%p 큰 폭 하락
- ※ '13년 2분기 콘텐츠산업 부채비율은 76.6%로 전년동기대비 18.4%p 하락

### □ 게임산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 14> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	282.3%	276.1%	244.9%	234.3%	274.6%	△7.7%p
콘텐츠산업	173.4%	185.7%	177.4%	178.5%	129.7%	△43.7%p

- 게임산업 상장사 유동비율은 '12년 2분기 최고치 기록 후 '13년 1분기까지 하락

세였으나, '13년 2분기 다소 회복한 274.6%로 전년동기대비 7.7%p 하락

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 유동비율은 129.7%로 전년동기대비 43.7%p 큰 폭 하락

## □ 게임산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 15> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	70.0%	71.0%	69.2%	66.0%	76.8%	6.8%p
콘텐츠산업	63.2%	64.2%	63.3%	63.0%	56.6%	△6.6%p

- 게임산업 상장사 자기자본비율은 '12년 3분기 이후 하락세였으나 '13년 2분기 76.8%로 큰 폭 상승, 전년동기대비 6.8%p 상승

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 56.6%로 6.6%p 하락

## 1.2.4 게임산업 생산성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 16> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원,%)

구분	2012년			2013년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
게임산업	0.88	1.33	1.08	1.12	1.20	35.9%
	-1.1%	51.6%	-19.0%	3.6%	6.7%	
콘텐츠산업	1.37	1.63	1.62	1.50	1.60	17.0%
	8.2%	19.2%	-0.9%	-7.4%	7.1%	

- 게임산업 상장사 1인평균매출액은 '12년 4분기이후 상승하면서 '13년 2분기 1억 2,000만원으로 전년동기대비 35.9% 증가, 전분기대비 6.7% 상승

※ '13년 2분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 6,000만원으로 전년동기대비 17.0% 증가했으며 전분기대비 7.1% 상승

□ 게임산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 17> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
게임산업	5.8	6.3	6.1	6.8	5.0	△0.8p
콘텐츠산업	7.5	7.7	8.0	8.4	8.0	0.5p

- 게임산업 상장사 자본집약도는 '12년 2분기 이후 등락세를 보이고있으며 '13년 2분기 5.0으로 전년동기대비 0.8%p 감소
- ※ '13년 2분기 콘텐츠산업 자본집약도는 8.0로 전년동기대비 0.5p 증가

### Ⅲ. 2013년 2분기 게임산업 실태조사분석

#### 2.1. 2013년 2분기 게임산업 실태조사 분석

<표 18> '12년p 2분기~'13년p 2분기 게임산업 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분	게임 매출액(백만원)	게임 수출액(백만원)	게임 종사자(명)	
2012년p	2분기	2,422,951	733,871	94,516
	상반기	5,069,022	1,483,583	-
	3분기	2,311,774	746,575	93,941
	4분기	2,371,742	743,584	95,051
	전체	9,752,538	2,973,741	-
2013년p	1분기	2,358,554	747,927	94,531
	2분기	2,429,656	753,211	93,837
	상반기	4,788,210	1,501,138	-
2분기 전분기대비	3.0%	0.7%	-0.7%	
2분기 전년동기대비	0.3%	2.6%	-0.7%	

- 게임산업 '13년 2분기 매출액은 2조 4,296 억 원으로 전년동기대비 약 0.3% 증가, 전분기대비 3.0% 상승

- 매출액은 '12년 3분기부터 '13년 2분기까지 등락을 거듭하며 회복세

<그림 5> '12년p 2분기~'13년p 2분기 게임산업 매출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

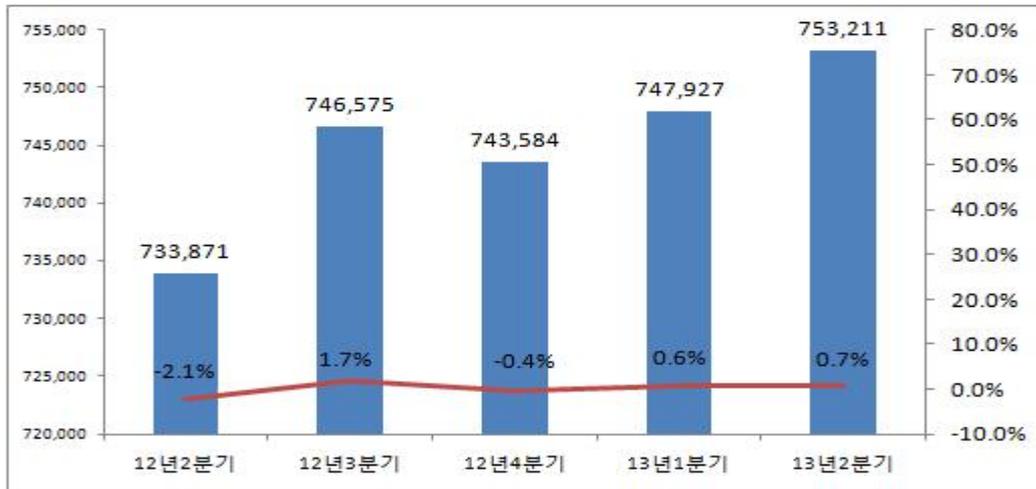


- 게임산업 '13년 2분기 수출액은 7,532억원으로 전년동기대비 약 2.6% 증가, 전분기대비 0.7% 상승

- 수출액은 '12년 2분기 이후 등락을 거듭하며 '13년 2분기까지 상승세

<그림 6> '12년p 2분기~'13년p 2분기 게임산업 수출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

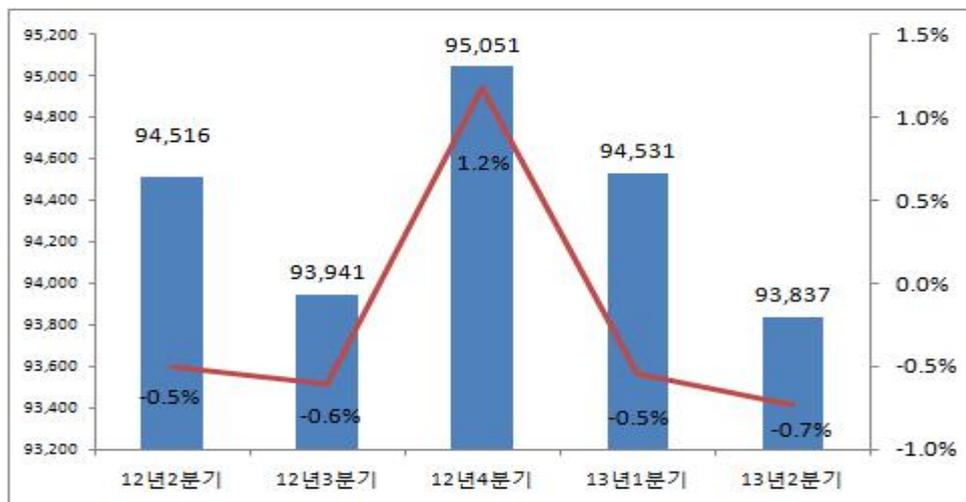


- 게임산업 '13년 2분기 종사자수는 9만 3,837명으로 전년동기대비 약 0.7% 감소, 전분기대비 0.7% 하락

- 종사자수는 '12년 2분기부터 '13년 2분기까지 등락을 거듭하며 하락세

<그림 7> '12년p 2분기~'13년p 2분기 게임산업 종사자수 규모(예측치)

(단위 : 명, %)



<표 19> '12년p 2분기~'13년p 2분기 게임산업 투자관련 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분		게임 자체투자액(백만원)	게임 외부투자액(백만원)	게임 투자액합계(백만원)
2012년p	2분기	126,982	55,753	182,735
	상반기	259,640	109,451	369,091
	3분기	125,362	56,336	181,698
	4분기	129,325	58,117	187,442
	전체	514,327	223,904	738,231
2013년p	1분기	132,771	60,221	192,992
	2분기	138,967	62,387	201,354
	상반기	271,738	122,608	394,346
2분기 전분기대비		4.7%	3.6%	4.3%
2분기 전년동기대비		9.4%	11.9%	10.2%

- 게임산업 '13년 2분기 투자액은 2,013억원으로 전년동기대비 약 10.2% 증가, 전분기대비 4.3% 상승
  - 투자액은 '12년 2분기이후 '13년 2분기까지 꾸준한 상승세
- 게임산업 '13년 2분기 자체투자액은 1,389억원, 외부투자액은 623억원으로 각각 전년동기대비 9.4%, 11.9% 증가하였으며, 전분기대비 4.7%, 3.6% 상승
  - 자체투자액은 '12년 3분기이후 '13년 2분기까지 지속적인 상승세이며 외부 투자액 또한 '12년 2분기부터 지속적인 상승

<표 20> '12년p 2분기~'13년p 2분기 게임산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위: 백만원, %)

구 분		게임 전체 매출액 (백만원)	게임 상장사 매출액 (백만원)	게임 전체 대비 상장사비중(%)
2012년p	2분기	2,422,951	965,560	39.9%
	상반기	5,069,022	1,953,810	38.5%
	3분기	2,311,774	1,384,850	59.9%
	4분기	2,371,742	1,149,900	48.5%
	전체	9,752,538	4,488,560	46.0%
2013년p	1분기	2,358,554	1,123,830	47.6%
	2분기	2,429,656	1,183,700	48.7%
	상반기	4,788,210	2,307,530	48.2%

- 게임산업 '13년 2분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 48.7%로 전년동기대비 8.8%p 증가, 전분기대비 약 0.9%p 상승
  - 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비중은 '12년 3분기 최고치를 경신후 '13년 1분기까지 하락세 였으나 '13년 2분기 소폭 상승

〈표 21〉 '12년p 2분기~'13년p 2분기 게임산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		게임 전체 수출액 (백만원)	게임 상장사 수출액 (백만원)	게임 전체 대비 상장사비중(%)
2012년p	2분기	733,871	203,480	27.7%
	상반기	1,483,583	427,270	28.8%
	3분기	746,575	208,660	27.9%
	4분기	743,584	216,910	29.2%
	전체	2,973,741	852,840	28.7%
2013년p	1분기	747,927	218,619	29.2%
	2분기	753,211	222,810	29.6%
	상반기	1,501,138	441,429	29.4%

- 게임산업 '13년 2분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 29.6%로 전년동기대비 1.9%p 증가, 전분기대비 약 0.4%p 상승
  - 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비중은 '12년 3분기 이후 완만한 증가

## 부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	10.7%	4.4%	1.3%	7.2%	-63.4%	△74.1%p
엔씨소프트	1.6%	-0.7%	0.7%	3.4%	4.2%	2.6%p
네오위즈게임즈	4.4%	10.8%	-14.8%	10.6%	0.1%	△4.3%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	1.8%	3.5%	-5.6%	10.9%	3.3%	1.5%p
액토즈소프트	14.4%	-7.6%	75.1%	-14.6%	13.5%	△0.9%p
웹젠	-1.3%	2.0%	0.9%	5.0%	-4.1%	△2.8%p
와이디온라인	-21.6%	6.0%	-8.9%	-4.8%	8.0%	29.6%p
이스트소프트	3.2%	2.0%	0.0%	0.3%	2.1%	△1.1%p
한빛소프트	-7.9%	-8.6%	10.8%	-7.0%	-1.6%	6.3%p
컴투스	4.9%	3.3%	2.8%	5.9%	0.9%	△4.0%p
엠게임	4.4%	-1.4%	-1.3%	0.1%	-1.4%	△5.8%p
드래곤플라이	1.7%	2.2%	-4.2%	2.1%	2.0%	0.3%p
와이엔케이코리아	-3.1%	-3.1%	-3.4%	0.3%	-0.4%	2.7%p
제이씨엔터테인먼트	-1.1%	0.0%	0.0%	-2.9%	0.6%	1.7%p
바른손게임즈	1.2%	0.5%	-6.4%	1.5%	0.3%	△0.9%p
소프트맥스	4.9%	0.0%	-0.5%	1.5%	-1.5%	△6.4%p
조이맥스	5.6%	-3.4%	-2.5%	7.8%	1.8%	△3.8%p
게임빌	5.4%	7.0%	6.7%	4.3%	4.9%	△0.5%p
위메이드엔터테인먼트	-	-	-	-	-	-
게임산업	5.7%	2.6%	0.2%	5.2%	-27.8%	△33.5%p
콘텐츠산업	4.2%	2.2%	2.3%	2.0%	-4.8%	△9.0%p

<표 부록 I -2> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	15.6%	4.3%	2.7%	3.7%	8.1%	△7.5%p
엔씨소프트	-0.1%	2.2%	4.2%	3.4%	4.8%	4.9%p
네오위즈게임즈	1.4%	4.6%	1.8%	1.4%	2.4%	1.0%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	10.6%	0.0%	17.8%	5.3%	10.3%	△0.3%p
액토즈소프트	-0.9%	5.3%	18.3%	-17.6%	32.7%	33.6%p
웹젠	4.2%	7.2%	7.0%	-3.0%	7.6%	3.4%p
와이디온라인	10.1%	6.7%	-4.2%	0.5%	12.1%	2.0%p
이스트소프트	4.9%	-2.2%	6.4%	-0.8%	0.7%	△4.2%p
한빛소프트	1.7%	2.0%	3.3%	-2.9%	0.0%	△1.7%p
컴투스	0.2%	6.4%	2.0%	1.5%	4.0%	3.8%p
엠게임	4.2%	0.0%	0.7%	0.5%	0.8%	△3.4%p
드래곤플라이	3.9%	4.9%	3.8%	2.2%	1.9%	△2.0%p

와이앤케이코리아	-0.1%	-74.5%	-0.3%	-0.1%	0.8%	0.9%p
제이씨엔터테인먼트	-16.1%	12.5%	-17.8%	31.0%	-4.9%	11.2%p
바른손게임즈	7.8%	2.1%	8.1%	4.1%	3.3%	△4.5%p
소프트맥스	4.9%	4.3%	15.2%	-3.2%	2.4%	△2.5%p
조이맥스	9.5%	-4.5%	-0.2%	4.3%	-3.5%	△13.0%p
게임빌	-0.8%	5.1%	5.9%	5.5%	1.1%	1.9%p
위메이드엔터테인먼트	8.9%	-1.9%	13.3%	1.2%	0.5%	△8.4%p
게임산업	8.0%	2.4%	4.1%	2.6%	5.6%	△2.4%p
콘텐츠산업	4.4%	1.8%	2.5%	2.5%	2.9%	△1.5%p

<표 부록 I -3> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	1181.0%	1238.2%	1302.2%	1361.3%	1418.0%	237.0%p
엔씨소프트	480.9%	493.9%	489.8%	750.2%	774.3%	293.4%p
네오위즈게임즈	241.3%	256.5%	216.6%	231.4%	243.0%	1.7%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	74.1%	78.7%	73.2%	83.8%	91.4%	17.3%p
액토즈소프트	300.5%	307.7%	309.4%	326.7%	167.3%	△133.2%p
웹젠	97.0%	97.1%	104.9%	92.0%	90.9%	△6.1%p
와이디온라인	0.4%	-0.2%	0.9%	1.2%	4.0%	3.6%p
이스트소프트	451.3%	448.9%	409.7%	419.4%	423.8%	△27.5%p
한빛소프트	5.4%	1.7%	2.5%	2.7%	3.6%	△1.8%p
컴투스	245.2%	268.5%	283.5%	288.7%	324.7%	79.5%p
엠게임	134.1%	134.2%	132.1%	123.2%	118.5%	△15.6%p
드래곤플라이	220.5%	222.4%	200.6%	198.4%	198.4%	△22.1%p
와이앤케이코리아	-29.2%	-39.6%	-67.7%	-70.3%	-72.5%	△43.3%p
제이씨엔터테인먼트	229.2%	226.2%	221.4%	213.5%	208.9%	△20.3%p
바른손게임즈	2.0%	2.1%	0.7%	0.0%	0.8%	△1.2%p
소프트맥스	95.3%	96.8%	99.2%	102.0%	99.8%	4.5%p
조이맥스	208.5%	201.7%	196.0%	198.6%	204.1%	△4.4%p
게임빌	444.4%	471.2%	508.0%	537.9%	587.8%	143.4%p
위메이드엔터테인먼트	174.5%	171.5%	156.1%	157.7%	160.4%	△14.1%p
게임산업	356.2%	368.5%	369.6%	392.3%	390.2%	34.0%p
콘텐츠산업	230.5%	237.1%	234.8%	243.8%	246.5%	16.0%p

<표 부록 I -4> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	29.0%	25.0%	36.4%	24.4%	24.3%	△4.7%p
엔씨소프트	9.7%	34.3%	16.2%	29.8%	47.8%	38.1%p
네오위즈게임즈	16.2%	18.1%	15.1%	19.2%	17.5%	1.3%p
CJ E&M	-3.1%	-6.0%	-5.4%	6.0%	6.8%	9.9%p
게임하이	61.2%	47.0%	36.6%	56.0%	47.3%	△13.9%p
액토즈소프트	18.6%	14.2%	11.8%	20.9%	14.2%	△4.4%p
웹젠	6.7%	16.4%	8.2%	9.1%	-12.8%	△19.5%p
와이디온라인	-2.3%	3.1%	6.3%	8.0%	19.8%	22.1%p

이스트소프트	12.3%	8.4%	-31.8%	9.7%	4.9%	△7.4%p
한빛소프트	-6.7%	-18.5%	2.5%	4.2%	5.8%	12.5%p
컴투스	29.7%	24.6%	17.2%	20.7%	9.9%	△19.8%p
엠게임	5.7%	7.7%	10.0%	-20.2%	-28.1%	△33.8%p
드래곤플라이	10.8%	9.8%	21.7%	15.6%	16.4%	5.6%p
와이엔케이코리아	-38.1%	-8.2%	-100.0%	-19.0%	-35.8%	2.3%p
제이씨엔터테인먼트	19.1%	1.5%	-3.7%	12.4%	1.5%	△17.6%p
바른손게임즈	-16.9%	-40.0%	-46.3%	-55.6%	-76.3%	△59.4%p
소프트맥스	-6.7%	255.4%	-220.6%	-2.2%	-95.6%	△88.9%p
조이맥스	-11.9%	-16.6%	-9.3%	35.2%	48.2%	60.1%p
게임빌	37.8%	37.4%	27.4%	27.7%	17.2%	△20.6%p
위메이드엔터테인먼트	-6.4%	-11.6%	-11.1%	7.5%	13.0%	19.4%p
게임산업	19.9%	22.2%	24.5%	21.1%	22.4%	2.5%p
콘텐츠산업	14.0%	14.4%	14.2%	12.1%	13.1%	△0.9%p

<표 부록 I -5> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	4.7%	7.6%	8.0%	4.0%	12.2%	7.5%p
엔씨소프트	0.9%	3.3%	1.8%	3.0%	5.1%	4.2%p
네오위즈게임즈	4.3%	4.3%	3.6%	4.3%	3.6%	△0.7%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	8.4%	5.6%	5.1%	9.9%	5.9%	△2.5%p
액토즈소프트	2.5%	2.1%	1.0%	4.0%	2.0%	△0.5%p
웹젠	0.6%	1.5%	0.7%	1.0%	-1.3%	△1.9%p
와이디온라인	-0.6%	0.6%	1.5%	1.8%	4.5%	5.1%p
이스트소프트	1.0%	0.6%	-2.4%	0.9%	0.4%	△0.6%p
한빛소프트	-1.4%	-2.7%	0.4%	0.6%	0.8%	2.2%p
컴투스	6.9%	5.6%	3.6%	4.8%	1.9%	△5.0%p
엠게임	0.5%	0.6%	0.8%	-1.5%	-1.9%	△2.4%p
드래곤플라이	0.8%	0.5%	1.2%	0.7%	0.7%	△0.1%p
와이엔케이코리아	-0.9%	-0.2%	-2.8%	-0.5%	-0.8%	0.1%p
제이씨엔터테인먼트	3.9%	0.2%	-0.4%	1.7%	0.2%	△3.7%p
바른손게임즈	-0.6%	-1.3%	-1.6%	-1.7%	-1.9%	△1.3%p
소프트맥스	-0.4%	9.8%	-11.9%	-0.2%	-3.3%	△2.9%p
조이맥스	-0.7%	-1.0%	-0.7%	3.9%	6.1%	6.8%p
게임빌	6.6%	6.7%	6.0%	4.6%	3.2%	△3.4%p
위메이드엔터테인먼트	-0.4%	-0.9%	-1.1%	1.2%	2.2%	2.6%p
게임산업	3.0%	4.7%	4.3%	3.5%	5.4%	2.4%p
콘텐츠산업	2.6%	3.0%	2.9%	2.2%	2.6%	0.0%p

<표 부록 I -6> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	7.1%	11.4%	12.3%	6.3%	14.1%	7.0%p
엔씨소프트	1.1%	3.7%	2.0%	3.5%	5.9%	4.8%p
네오위즈게임즈	8.6%	8.7%	7.5%	10.1%	8.3%	△0.3%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-

게임하이	10.6%	7.0%	6.3%	12.3%	7.0%	△3.6%p
액토즈소프트	3.7%	2.8%	2.3%	163.9%	2.4%	△1.3%p
웹젠	0.8%	2.2%	0.9%	1.3%	-1.6%	△2.4%p
와이디온라인	-1.6%	1.5%	3.1%	3.7%	10.1%	11.7%p
이스트소프트	2.0%	1.2%	-5.2%	1.8%	0.8%	△1.2%p
한빛소프트	-4.7%	-9.7%	0.9%	1.4%	1.8%	6.5%p
컴투스	7.8%	6.2%	4.0%	5.3%	2.0%	△5.8%p
엠게임	0.8%	1.1%	1.4%	-2.2%	-2.8%	△3.6%p
드래곤플라이	1.3%	0.8%	2.0%	1.3%	1.2%	△0.1%p
와이엔케이코리아	-4.2%	-1.3%	-28.9%	-5.5%	-9.4%	△5.2%p
제이씨엔터테인먼트	4.5%	0.3%	-0.5%	14.6%	0.2%	△4.3%p
바른손게임즈	-0.8%	-1.7%	-2.1%	-2.2%	-2.5%	△1.7%p
소프트맥스	-0.4%	10.5%	-12.4%	-0.2%	-3.5%	△3.1%p
조이맥스	-0.7%	-1.1%	-0.7%	4.4%	6.9%	7.6%p
게임빌	7.2%	7.4%	6.6%	5.0%	3.5%	△3.7%p
위메이드엔터테인먼트	-0.5%	-0.9%	-1.1%	1.3%	2.4%	2.9%p
게임산업	4.3%	6.7%	6.3%	5.2%	7.0%	2.7%p
콘텐츠산업	4.0%	4.7%	4.5%	3.4%	4.6%	0.6%p

<표 부록 I -7> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	52.7%	49.1%	53.8%	54.8%	15.3%	△37.4%p
엔씨소프트	18.0%	13.6%	15.6%	17.0%	17.7%	△0.3%p
네오위즈게임즈	99.5%	105.4%	116.1%	136.0%	127.9%	28.4%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	26.0%	24.5%	24.1%	23.6%	19.1%	△6.9%p
액토즈소프트	46.1%	31.4%	128.9%	1896.1%	19.7%	△26.4%p
웹젠	39.6%	40.8%	26.6%	29.3%	25.1%	△14.5%p
와이디온라인	148.6%	146.5%	114.9%	110.1%	125.8%	△22.8%p
이스트소프트	91.6%	95.3%	113.9%	109.6%	111.8%	20.2%p
한빛소프트	244.6%	259.7%	142.2%	124.2%	115.6%	△129.0%p
컴투스	12.5%	9.5%	10.2%	10.7%	7.6%	△4.9%p
엠게임	66.2%	63.7%	63.9%	48.6%	51.9%	△14.3%p
드래곤플라이	58.6%	61.6%	71.2%	77.3%	80.9%	22.3%p
와이엔케이코리아	364.1%	432.2%	918.0%	1023.1%	1069.8%	705.7%p
제이씨엔터테인먼트	15.9%	16.6%	19.0%	141.1%	17.3%	1.4%p
바른손게임즈	33.5%	33.7%	28.9%	31.8%	30.4%	△3.1%p
소프트맥스	8.6%	7.2%	4.5%	3.4%	3.9%	△4.7%p
조이맥스	8.0%	8.0%	8.2%	12.6%	12.2%	4.2%p
게임빌	9.5%	10.4%	9.5%	7.6%	8.2%	△1.3%p
위메이드엔터테인먼트	7.8%	7.4%	6.4%	11.2%	8.8%	1.0%p
게임산업	42.8%	40.8%	45.1%	47.9%	30.2%	△12.6%p
콘텐츠산업	58.2%	55.8%	58.2%	58.2%	76.6%	18.4%p

<표 부록 I -8> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	337.5%	302.0%	269.4%	263.7%	749.5%	412.0%p
엔씨소프트	342.4%	448.7%	418.8%	399.5%	380.7%	38.3%p
네오위즈게임즈	114.9%	133.4%	148.9%	118.3%	105.0%	△9.9%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	624.2%	594.1%	545.8%	554.5%	695.8%	71.6%p
액토즈소프트	335.0%	442.9%	78.0%	71.4%	274.7%	△60.3%p
웹젠	225.1%	214.0%	393.4%	300.0%	304.3%	79.2%p
와이디온라인	79.3%	87.4%	91.0%	95.6%	80.8%	1.5%p
이스트소프트	236.0%	250.2%	189.4%	212.7%	68.6%	△167.4%p
한빛소프트	102.5%	89.1%	75.0%	84.6%	88.4%	△14.1%p
컴투스	385.2%	602.5%	567.8%	637.9%	933.7%	548.5%p
엠게임	186.0%	193.5%	133.1%	166.6%	158.2%	△27.8%p
드래곤플라이	103.4%	63.2%	55.6%	48.6%	49.2%	△54.2%p
와이앤케이코리아	16.4%	13.2%	16.0%	16.2%	9.2%	△7.2%p
제이씨엔터테인먼트	1134.4%	911.8%	531.8%	575.6%	661.6%	△472.8%p
바른손게임즈	234.5%	230.2%	152.4%	67.0%	48.2%	△186.3%p
소프트맥스	1611.4%	1393.9%	1492.9%	1819.3%	1493.8%	△117.6%p
조이맥스	793.1%	834.7%	933.9%	583.3%	656.4%	△136.7%p
게임빌	954.7%	900.4%	1012.7%	1286.1%	1109.1%	154.4%p
위메이드엔터테인먼트	942.1%	996.4%	1035.2%	584.4%	569.1%	△373.0%p
게임산업	282.3%	276.1%	244.9%	234.3%	274.6%	△7.7%p
콘텐츠산업	173.4%	185.7%	177.4%	178.5%	129.7%	△43.7%p

<표 부록 I -9> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기대비
NHN	65.5%	67.1%	65.0%	64.6%	86.7%	21.2%p
엔씨소프트	84.7%	88.0%	86.5%	85.5%	85.0%	0.3%p
네오위즈게임즈	50.1%	48.7%	48.3%	42.4%	43.9%	△6.2%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	79.3%	80.3%	80.6%	80.9%	84.0%	4.7%p
액토즈소프트	68.4%	76.1%	43.7%	2.4%	83.6%	15.2%p
웹젠	71.6%	71.0%	79.0%	77.3%	79.9%	8.3%p
와이디온라인	40.2%	40.6%	46.5%	47.6%	44.3%	4.1%p
이스트소프트	52.2%	51.2%	46.7%	47.7%	47.2%	△5.0%p
한빛소프트	29.0%	27.8%	41.3%	44.6%	46.4%	17.4%p
컴투스	88.9%	91.3%	90.8%	90.3%	92.9%	4.0%p
엠게임	60.2%	61.1%	61.0%	67.3%	65.8%	5.6%p
드래곤플라이	63.0%	61.9%	58.4%	56.4%	55.3%	△7.7%p
와이앤케이코리아	21.5%	18.8%	9.8%	8.9%	8.5%	△13.0%p
제이씨엔터테인먼트	86.3%	85.8%	84.0%	11.4%	85.3%	△1.0%p
바른손게임즈	74.9%	74.8%	77.6%	75.9%	76.7%	1.8%p
소프트맥스	92.0%	93.3%	95.7%	96.7%	96.3%	4.3%p
조이맥스	92.6%	92.6%	92.5%	88.8%	89.2%	△3.4%p
게임빌	91.4%	90.6%	91.3%	92.9%	92.4%	1.0%p

위메이드엔터테인먼트	92.8%	93.1%	94.0%	90.0%	91.9%	△0.9%p
게임산업	70.0%	71.0%	69.2%	66.0%	76.8%	6.8%p
콘텐츠산업	63.2%	64.2%	63.3%	63.0%	56.6%	△6.6%p

<표 부록 I -10> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원,%)

구분	2012년			2013년		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
NHN	1.77	3.64	2.58	2.44	2.57	45.5%
	10.3%	106.2%	-29.2%	-5.3%	5.3%	
엔씨소프트	0.41	0.48	0.57	0.55	0.67	62.7%
	-0.1%	17.0%	17.7%	-2.8%	21.6%	
네오위즈게임즈	1.77	1.90	1.59	2.52	2.61	47.5%
	-2.6%	7.5%	-16.2%	58.1%	3.6%	
CJ E&M	1.19	1.03	1.04	1.96	2.36	97.5%
	-10.9%	-13.9%	1.4%	88.1%	20.3%	
게임하이	0.59	0.49	0.50	0.71	0.60	1.6%
	-22.8%	-16.4%	2.1%	39.9%	-15.0%	
액토즈소프트	1.68	1.59	1.55	2.63	2.07	23.5%
	-25.6%	-5.2%	-2.4%	69.1%	-21.1%	
웹젠	0.26	0.30	0.28	0.35	0.32	22.3%
	-12.4%	15.1%	-6.0%	23.7%	-8.6%	
와이디온라인	0.74	0.55	0.49	0.45	0.49	-33.1%
	-18.4%	-25.8%	-10.0%	-7.9%	8.7%	
이스트소프트	0.20	0.18	0.18	0.22	0.19	-7.9%
	-15.3%	-11.7%	2.6%	21.4%	-16.3%	
한빛소프트	0.42	0.36	0.52	0.54	0.53	27.1%
	3.6%	-14.1%	44.5%	4.7%	-2.3%	
컴투스	0.46	0.47	0.40	0.47	0.36	-21.1%
	76.9%	1.6%	-15.2%	17.3%	-21.9%	
엠게임	0.56	0.57	0.54	0.49	0.47	-16.3%
	2.2%	2.0%	-5.4%	-9.2%	-4.5%	
드래곤플레이	0.34	0.25	0.24	0.21	0.19	-44.0%
	-1.6%	-27.6%	-2.6%	-12.5%	-9.2%	
와이엔케이코리아	0.26	0.38	0.38	0.33	0.28	8.1%
	-42.8%	44.1%	0.0%	-12.0%	-14.7%	
제이씨엔터테인먼트	0.51	0.40	0.29	0.33	0.28	-44.4%
	-4.8%	-22.2%	-28.2%	14.6%	-13.2%	
바른손게임즈	0.10	0.09	0.08	0.07	0.06	-40.6%
	-12.1%	-11.5%	-1.2%	-18.0%	-17.1%	
소프트맥스	0.09	0.06	0.09	0.12	0.06	-36.9%
	-18.3%	-31.4%	40.5%	36.3%	-52.0%	
조이맥스	0.27	0.28	0.30	0.69	0.97	258.7%
	-10.3%	1.8%	9.9%	128.9%	40.1%	
게임빌	0.93	1.01	1.23	0.91	1.02	9.8%
	-15.8%	8.3%	22.3%	-25.7%	11.6%	
위메이드엔터테인먼트	0.42	0.40	0.43	0.62	0.63	49.7%
	-23.0%	-5.5%	8.9%	42.6%	1.9%	
게임산업	0.88	1.33	1.08	1.12	1.20	35.9%
	-1.1%	51.6%	-19.0%	3.6%	6.7%	
콘텐츠산업	1.37	1.63	1.62	1.50	1.60	17.0%
	8.2%	19.2%	-0.9%	-7.4%	7.1%	

<표 부록 I -11> '12년 2분기~'13년 2분기 게임(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 2분기	2013년 2분기 전년동기증감
NHN	11.0	11.9	11.7	14.7	5.1	△5.9p
엔씨소프트	4.2	5.1	5.2	5.5	6.3	2.1p
네오위즈게임즈	6.6	8.1	6.6	11.3	12.6	6.0p
CJ E&M	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0p
게임하이	4.3	4.2	3.7	4.0	4.8	0.5p
액토즈소프트	12.2	10.7	17.9	13.9	14.5	2.3p
웹젠	3.0	3.2	3.2	3.2	3.1	0.1p
와이디온라인	2.7	2.7	2.1	2.0	2.2	△0.5p
이스트소프트	2.4	2.5	2.4	2.5	2.4	0.0p
한빛소프트	2.1	2.5	3.5	3.7	3.6	1.5p
컴투스	2.0	2.0	1.9	2.0	1.9	△0.1p
엠게임	6.6	6.8	6.5	6.7	7.1	0.5p
드래곤플라이	4.6	4.7	4.5	4.6	4.8	0.2p
와이앤케이코리아	10.9	12.8	13.3	12.9	12.7	1.8p
제이씨엔터테인먼트	2.5	2.5	2.3	2.4	2.5	0.0p
바른손게임즈	2.8	2.7	2.4	2.3	2.3	△0.5p
소프트맥스	1.7	1.7	1.7	1.8	1.7	0.0p
조이맥스	4.8	4.6	4.3	6.3	7.6	2.8p
게임빌	5.3	5.6	5.6	5.5	5.4	0.1p
위메이드엔터테인먼트	6.3	5.3	4.5	4.0	3.6	△2.7p
게임산업	5.8	6.3	6.1	6.8	5.0	△0.8p
콘텐츠산업	7.5	7.7	8.0	8.4	8.0	0.5p

## 부록2. 상장사 매출구조 분석

### □ 게임

#### <게임\_CJ E&M> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

사업부문	2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비 (%)
	2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
방송사업부문	209,023	371,286	187,259	205,606	764,151	172,249	199,887	372,136	51.0	16.0	-4.4
게임사업부문	53,702	113,319	49,088	49,677	212,084	93,052	103,710	196,762	26.5	11.5	93.1
영화사업부문	25,492	87,244	48,160	83,556	218,960	56,826	37,379	94,205	9.5	-34.2	46.6
음악/공연 사업부문	42,774	79,629	56,779	62,982	199,390	46,803	50,743	97,546	13.0	8.4	18.6
계	330,990	651,478	341,285	401,822	1,394,585	368,930	391,719	760,649	100.0	6.2	18.3

- CJ E&M의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 11.5% 증가, 전년동기대비 93.1% 증가하였으며, 영화사업을 제외한 나머지는 전기대비 증가, 방송사업을 제외한 나머지는 전년동기 대비 증가
- 영화사업부문은 '13년 2분기 기준 전기대비 34.2% 큰 폭 감소, 전년동기대비 46.6% 증가
- 게임사업부문은 '13년 2분기 기준 매출 비중이 26.5%로 전기대비, 전년동기대비 모두 증가

#### <게임\_엔씨소프트> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비 (%)
		2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
리니지	수 출	3,460	7,104	3,124	4,100	14,328	3,115	4,275	7,390	3.1	37.2	23.6
	내 수	55,134	95,252	35,617	59,823	190,692	63,239	81,283	144,522	59.5	28.5	47.4
	합 계	58,594	102,356	38,742	63,922	205,020	66,354	85,558	151,912	62.6	28.9	46.0
리니지II	수 출	3,457	7,469	3,071	3,606	14,146	3,189	3,569	6,758	2.6	11.9	3.2
	내 수	6,988	15,571	4,797	5,834	26,202	6,761	5,170	11,931	3.8	-23.5	-26.0
	합 계	10,444	23,040	7,868	9,441	40,349	9,950	8,739	18,689	6.4	-12.2	-16.3
아이온	수 출	10,494	21,794	8,554	7,831	38,179	6,188	9,342	15,530	6.8	51.0	-11.0
	내 수	28,380	71,204	19,737	15,690	106,631	21,538	15,289	36,827	11.2	-29.0	-46.1
	합 계	38,874	92,998	28,291	23,522	144,811	27,726	24,631	52,357	18.0	-11.2	-36.6
블레이드 앤소울	수 출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내 수	0	0	35,243	26,904	62,147	16,504	14,151	30,655	10.4	-14.3	-
	합 계	0	0	35,243	26,904	62,147	16,504	14,151	30,655	10.4	-14.3	-
길드워	수 출	2	5	2	-7	0	0	0	0	0.0	-	-100.0
	내 수	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	합 계	2	5	2	-7	0	0	0	0	0.0	-	-100.0
기타	수 출	2,027	4,181	2,180	2,018	8,379	785	353	1,138	0.3	-55.0	-82.6
	내 수	6,614	9,840	730	4,026	14,596	3,452	3,255	6,707	2.4	-5.7	-50.8
	합 계	8,641	14,021	2,910	6,044	22,975	4,238	3,607	7,845	2.6	-14.9	-58.3
합 계	수 출	19,440	40,553	16,931	17,548	75,032	13,278	17,538	30,816	12.8	32.1	-9.8
	내 수	97,116	191,867	96,124	112,277	400,268	111,495	119,147	230,642	87.2	6.9	22.7
	합 계	116,556	232,420	113,056	129,826	475,302	124,773	136,685	261,458	100.0	9.5	17.3

- 엔씨소프트의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 9.5% 하락, 전년동기대비 17.3% 증가하였으며, 매출 비중 62.6%인 리니지는 전년도 3분기 이후 꾸준히 매출이 증가하고 있으나, 리니지II, 아이온 등이 전년동기대비 크게 감소
- '12년 3분기 신규 진입한 블레이드앤소울은 출시 이후 계속 매출이 감소하여, '13년 2분기 기준 전기대비 14.3% 하락
- 수출은 '12년 3분기부터 '13년 2분기까지 등락세를 보이었으며 전기대비 32.1% 하락, 전년동기대비 9.8% 감소

<게임\_엑토즈소프트> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

매출유형 및 품목	구분	판매경로	2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기대비 (%)
			2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
온라인게임(제품)	국내	개인(인포삼 포함)	1,536	3,947	1,509	1,717	7,173	2,064	2,157	4,221	6.9	4.5	40.4
		PC방	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
		개별계약	17,594	40,210	17,651	16,467	74,328	16,186	16,400	32,586	52.4	1.3	-6.8
모바일게임(제품)	국내	개인	0	0	45	1,229	1,274	18,032	12,644	30,676	40.4	-29.9	-
		개별계약	0	0	1	0	1	114	0	114	0.0	-100.0	-
		해외	0	0	45	157	202	114	98	212	0.3	-14.0	-
		합계	19,131	44,158	19,250	19,570	82,978	36,510	31,299	67,809	100.0	-14.3	63.6

- 엑토즈소프트의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 14.3% 하락, 전년동기대비 63.6% 증가
- 기존 매출 비중이 가장 높던 온라인게임 수출은 '12년 4분기부터 완만한 감소추세를 보이고있으며, 전분기대비 1.3% 상승, 전년동기대비 6.8% 감소

<게임\_네오위즈게임즈> (2013년 2분기 기준)

영업 부문	구분	2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기대비 (%)
		2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
게임 사업	해외	101,116	218,157	105,305	93,922	417,384	106,119	97,762	203,881	71.7	-7.9	-3.3
	국내	70,491	153,237	63,678	57,059	273,974	55,704	47,979	103,683	36.4	-13.9	-31.9
기타	해외	57	1,549	973	1,026	3,548	550	595	1,145	0.4	8.2	943.9
	국내	0	0	0	3,301	3,301	0	0	0	0.0	-	-
(내부 거래)	해외	-2,094	-4,966	-2,247	-8,247	-15,460	-2,702	-2,280	-4,982	-1.8	-15.6	8.9
	국내	-1,209	-2,385	-2,099	-3,673	-8,157	-12,611	-6,613	-19,224	-6.8	-47.6	447.0
합계	해외	99,079	214,740	104,031	86,701	405,472	103,968	96,077	200,045	70.3	-7.6	-3.0
	국내	69,282	150,852	61,580	56,686	269,118	43,093	41,365	84,458	29.7	-4.0	-40.3
	계	168,361	365,592	165,611	143,387	674,590	147,061	137,442	284,503	100.0	-6.5	-18.4

- 네오위즈게임즈의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 6.5% 하락, 전년동기대비 18.4% 감소
- 게임 해외, 국내모두 전분기대비 각각 7.9%, 13.9% 하락, 전년동기대비 각각 3.3%, 31.9% 감소하면서 전체적 매출이 감소

<게임\_드래곤플라이> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

매출유형	품 목		2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기대비 (%)
			2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
게임	스페셜 포스의	수출	3,520	7,919	3,379	3,502	14,800	3,021	2,793	5,814	51.9	-7.5	-20.7
		내수	3,965	7,867	3,602	3,308	14,777	2,984	2,591	5,575	48.1	-13.2	-34.7
		합계	7,485	15,786	6,981	6,810	29,577	6,005	5,384	11,389	100.0	-10.3	-28.1
기타	기타	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
		내수	2,269	3,902	54	11	3,967	0	0	0	0.0	-	-100.0
		합계	2,269	3,902	54	11	3,967	0	0	0	0.0	-	-100.0
합계		수출	3,520	7,919	3,379	3,502	14,800	3,021	2,793	5,814	51.9	-7.5	-20.7
		내수	6,234	11,769	3,656	3,319	18,744	2,984	2,591	5,575	48.1	-13.2	-58.4
		합계	9,754	19,688	7,035	6,821	33,544	6,005	5,384	11,389	100.0	-10.3	-44.8

- 드래곤플라이의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 10.3% 하락, 전년동기대비 44.8% 감소
- 게임 내수부문이 '12년 2분기부터 지속적으로 하락했으며, 수출또한 '12년 4분기부터 하락세로 나타나 전체 매출감소에 영향

<게임\_게임하이> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

사업부문	매출유형	품 목		2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기대비 (%)
				2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
게임	온라인 게임	테카론	수출	296	745	444	621	1,811	453	511	964	4.0	12.8	72.4
			내수	1,181	2,869	1,292	1,248	5,410	1,174	913	2,087	7.1	-22.2	-22.7
			합계	1,478	3,614	1,736	1,870	7,221	1,627	1,424	3,051	11.0	-12.5	-3.6
		서든어택	수출	752	1,419	764	795	2,978	721	675	1,396	5.2	-6.4	-10.2
			내수	10,328	23,535	8,982	9,680	42,198	15,378	10,760	26,138	83.4	-30.0	4.2
			합계	11,080	24,954	9,746	10,475	45,176	16,099	11,435	27,534	88.7	-29.0	3.2
	기타게임 및 서비스	수출	27	56	98	238	391	60	38	98	0.3	-36.7	40.9	
		내수	106	286	0	0	286	0	0	-	-	-	-	
		합계	133	342	98	238	677	60	38	98	0.3	-36.7	-71.4	
기타	운영매출등	-	수출	0	0	0	0	0	0	0	-	-	-	
		내수	0	0	0	0	0	0	0	-	-	-		
		합계	0	0	0	0	0	0	0	-	-	-		
합계		수출	1,075	2,220	1,306	1,654	5,180	1,235	1,223	2,458	9.5	-1.0	13.7	
		내수	11,615	26,690	10,275	10,929	47,894	16,552	11,673	28,225	90.5	-29.5	0.5	
		합계	12,691	28,910	11,580	12,583	53,073	17,787	12,895	30,682	100.0	-27.5	1.6	

- 게임하이의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 27.5% 하락, 전년동기대비 1.6% 증가하였으며, 매출 비중이 83.7%인 서든어택의 매출이 전기대비 29.0% 하락, 전년동기대비 3.2% 증가
- 매출 비중의 83.7%인 서든어택의 내수매출이 전기대비 30.0% 하락함에 따라 전체 매출의 큰 폭감소에 영향

### <게임\_컴투스> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비 (%)
	2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
모바일게임	20,839	31,120	21,812	20,300	73,232	23,749	19,069	42,818	93.7	-19.7	-8.5
온라인게임 / 기타	1,170	2,133	635	923	3,691	1,107	1,277	2,384	6.3	15.4	9.1
합계	22,009	33,253	22,447	21,224	76,924	24,856	20,346	45,202	100.0	-18.1	-7.6

- 컴투스의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 18.1% 하락, 전년동기대비 7.6% 감소
- 전체 매출의 93.7%를 차지하는 모바일게임은 '13년 1분기 큰 폭 증가했으나 '13년 2분기 전기대비 19.7% 하락, 전년동기대비 8.5% 감소해 전체적 매출감소

### <게임\_와이드온라인> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비 (%)
	2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
수출	5,294	10,458	3,655	3,010	17,123	2,710	3,336	6,046	44.6	23.1	-37.0
내수	3,681	7,994	3,447	4,461	15,902	4,079	4,141	8,220	55.4	1.5	12.5
합계	8,975	18,452	7,102	7,471	33,025	6,789	7,477	14,266	100.0	10.1	-16.7

- 와이드온라인의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 10.1% 상승, 전년동기대비 16.7% 감소
- 매출의 44.6%를 차지하는 수출은 '12년 3분기부터 '13년 1분기까지 지속적인 감소세를 보였으나 '13년 2분기 증가해 전기대비 23.1% 상승, 전년동기대비 37.0% 감소
- 내수는 '13년 1분기 감소했으나 '13년 2분기 소폭 증가해 전기대비 1.5% 상승, 전년동기대비 12.5% 증가

<게임\_이스트소프트> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비 (%)
		2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
알뜰즈패키지	수출	3	7	28	1	36	0	0	-	0.0	-	-100.0
	내수	2,167	3,800	1,816	1,436	7,052	2,015	2,195	4,210	30.9	8.9	1.3
	합계	2,170	3,807	1,844	1,437	7,088	2,015	2,195	4,210	30.9	8.9	1.2
알뜰즈서비스&광고	수출	0	0	0	0	0	0	0	-	0.0	-	-
	내수	1,420	2,530	716	1,818	5,064	1,112	1,260	2,372	17.7	13.3	-11.3
	합계	1,420	2,530	716	1,818	5,064	1,112	1,260	2,372	17.7	13.3	-11.3
위탁개발서비스	수출	0	0	0	0	0	0	0	-	0.0	-	-
	내수	193	1,181	540	523	2,244	574	598	1,172	8.4	4.2	209.8
	합계	193	1,181	540	523	2,244	574	598	1,172	8.4	4.2	209.8
카발온라인	수출	1,883	3,944	2,192	1,585	7,721	1,268	1,269	2,537	17.9	0.1	-32.6
	내수	1,731	3,933	1,125	1,374	6,432	2,883	1,783	4,666	25.1	-38.2	3.0
	합계	3,614	7,877	3,317	2,959	14,153	4,151	3,051	7,202	42.9	-26.5	-15.6
합 계	수출	1,887	3,951	2,219	1,586	7,756	1,268	1,269	2,537	17.9	0.1	-32.8
	내수	5,511	11,444	4,198	5,151	20,793	6,584	5,836	12,420	82.2	-11.4	5.9
	합계	7,397	15,395	6,417	6,737	28,549	7,852	7,104	14,956	100.0	-9.5	-4.0

- 이스트소프트의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 9.5% 하락, 전년동기대비 4.0% 감소
- 카발온라인 대표되는 게임사업부분은 42.9%의 매출 비중으로 이스트소프트에서 가장 크며, '12년 계속 감소를 보이다가 '13년 1분기 상승하였으나, '13년 2분기 큰 폭 감소해 전기대비 26.5% 하락, 전년동기대비 15.6% 감소

<게임\_제이씨엔터테인먼트> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비 (%)
		2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
온라인게임	수출	3,117	6,557	2,428	4,596	13,581	2,687	3,150	5,837	33.4	17.2	1.1
	내수	3,277	9,904	3,356	3,191	16,451	2,979	2,492	5,471	26.4	-16.3	-24.0
	합계	6,395	16,461	5,784	7,787	30,032	5,665	5,643	11,308	59.9	-0.4	-11.8
모바일게임	수출	0	0	23	64	87	158	129	287	1.4	-18.4	-
	내수	10,985	19,713	7,831	5,322	32,866	5,308	3,654	8,962	38.8	-31.2	-66.7
	합계	10,985	19,713	7,854	5,385	32,952	5,466	3,783	9,249	40.1	-30.8	-65.6
합 계	수출	3,117	6,557	2,451	4,660	13,668	2,844	3,280	6,124	34.8	15.3	5.2
	내수	14,263	29,617	11,187	8,512	49,316	8,286	6,147	14,433	65.2	-25.8	-56.9
	합계	17,380	36,174	13,638	13,172	62,984	11,131	9,426	20,557	100.0	-15.3	-45.8

- 제이씨엔터테인먼트의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 15.3% 하락, 전년동기대비 45.8% 감소하였으며, 온라인/모바일 게임 모두 전년동기대비 감소

<게임\_바른손게임즈> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비(%)
		2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
라스트카오스 로열티수입외	해외	1,096	2,610	1,023	1,066	4,699	874	700	1,574	72.5	-19.9	-36.1
	국내	0	3	0	0	3	0	0	0	0.0	-	-
	계	1,097	2,614	1,022	1,066	4,702	874	700	1,574	72.5	-19.9	-36.2
라그하임 로열티수입외	해외	51	118	39	74	231	27	18	45	1.9	-33.3	-64.7
	국내	263	633	202	259	1,094	272	247	519	25.6	-9.2	-6.1
	계	314	751	241	334	1,326	299	265	564	27.5	-11.4	-15.6
기 타 (서비스제공)	해외	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	국내	11	60	37	-47	50	0	0	0	0.0	-	-100.0
	계	11	60	37	-47	50	0	0	0	0.0	-	-100.0
합계	해외	1,147	2,728	1,061	1,141	4,930	901	718	1,619	74.4	-20.3	-37.4
	국내	273	696	239	213	1,148	272	247	519	25.6	-9.2	-9.5
	계	1,422	3,425	1,300	1,353	6,078	1,173	965	2,138	100.0	-17.7	-32.1

- 바른손게임즈의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 17.7% 하락, 전년동기대비 32.1% 감소
- 라그하임, 라스트카오스 모두 전기대비 매출이 각각 19.9%, 11.4% 하락, 전년동기대비 36.2%, 15.6% 감소해 전체적으로 감소

<게임\_소프트맥스> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비(%)
		2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
온라인 게임	수출	0	0	0	0	0	0	0	-	0.0	-	-
	내수	1,230	3,128	997	1,324	5,449	1,845	900	2,745	98.6	-51.2	-26.8
콘솔 게임	수출	1	3	1	1	5	0	1	1	0.1	-	0.4
	내수	44	66	0	93	159	10	12	22	1.3	20.0	-72.6
모바일 게임	수출	0	0	0	0	0	0	0	-	0.0	-	-100.0
	내수	8	18	2	0	21	0	0	-	0.0	-	-100.0
계		1,282	3,215	1,001	1,418	5,633	1,855	913	2,768	100.0	-50.8	-28.8

- 소프트맥스의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 50.8% 하락, 전년동기대비 28.8% 감소
- '13년 2분기 매출 비중 98.6%인 온라인게임이 전기대비 51.2% 하락, 전년동기대비 26.8% 감소

<게임\_플레이워드> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비(%)	
	2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기				
온라인	국내	1,343	3,853	1,384	2,105	7,342	1,605	1,380	2,985	73.9	-14.0	2.8
게임	해외	804	1,691	1,178	279	3,148	558	488	1,046	26.1	-12.5	-39.3
합계		2,147	5,544	2,561	2,385	10,490	2,163	1,868	4,031	100.0	-13.6	-13.0

- 플레이워드의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 13.6% 하락, 전년동기대비 13.0% 감소
- 매출은 '12년 4분기부터 '13년 2분기까지 꾸준히 감소했으며 2013년 상반기 매출은 2012년 대비 15억 이상 큰 폭 감소

<게임\_게임빌> (2013년 2분기 기준)

(단위:백만원)

사업부문	구분	2012년					2013년			구성비 (%)	2분기 전기대비 (%)	2분기 전년동기 대비(%)
		2분기	상반기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	상반기			
모바일 게임	수출	6,647	13,133	5,859	21,443	40,435	12,800	17,862	30,662	87.2	39.5	168.7
	내수	8,584	18,650	10,731	437	29,818	4,549	2,628	7,177	12.8	-42.2	-69.4
	계	15,230	31,783	16,590	21,880	70,253	17,349	20,490	37,839	100.0	18.1	34.5

- 게임빌의 매출구조를 살펴보면, '13년 2분기 기준 전기대비 18.1% 증가, 전년동기대비 34.5% 증가
- '13년 1분기 수출은 큰 폭 감소했으나 '13년 2분기 증가해 전기대비 39.5% 상승, 전년동기대비 168.7% 증가

---

## 2013년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)

---

### 집필진

#### 한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장), 홍유진 (통계정보팀 팀장)  
책임집필 김은정 (통계정보팀 책임연구원)

#### 외부집필

제갈근 팀장 (나이스신용평가정보), 박재원 과장 (나이스신용평가정보),

#### 외부자문

정우식 박사 (재인용합경제연구소), 이희승 책임연구원 (재인용합경제연구소),  
박성만 이사 (메이븐스퀘어)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2013년 9월 30일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

---

가격 : 비매품

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/국내산업동향/국내심층정보>에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시길 바랍니다.

(문 의) 콘텐츠종합지원센터 “콘텐츠에 대해 알고 싶은 모든 것! 1566-1114”