

1.1.1. 게임산업 상장사 매출액

□ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

<표 1> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
매출액	11,038.1	41,770.0	11,446.8	10,957.4	10,982.4	11,499.0	44,885.6	4.2%
	5.3%	16.0%	3.7%	-4.3%	0.2%	4.7%	7.5%	
영업이익	3,002.8	11,157.0	2,742.8	2,160.0	2,387.4	2,773.8	10,064.0	-7.6%
	13.2%	0.0%	-8.7%	-21.2%	10.5%	16.2%	-9.8%	
수출액	2,790.8	7,980.3	2,237.9	2,034.8	2,086.6	2,169.1	8,528.4	-22.3%
	55.7%	42.2%	-19.8%	-9.1%	2.5%	4.0%	6.9%	
종사자수	11,163		11,114	10,979	10,384	10,645		-4.6%
	2.4%		-0.4%	-1.2%	-5.4%	2.5%		

<표 2> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2011년 매출액		2012년 매출액					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
NHN	5,636.4	21,213.2	5,760.1	5,747.9	5,955.6	6,429.6	23,893.2	14.1%
	6.5%	18.5%	2.2%	-0.2%	3.6%	8.0%	12.6%	
엔씨소프트	1,089.3	5,001.0	1,158.6	1,165.6	1,130.6	1,298.2	4,753.0	19.2%
	-12.2%	-2.8%	6.4%	0.6%	-3.0%	14.8%	-5.0%	
네오위즈 게임즈	1,767.8	6,677.5	1,972.3	1,683.6	1,656.1	1,433.9	6,745.9	-18.9%
	1.1%	55.1%	11.6%	-14.6%	-1.6%	-13.4%	1.0%	
CJ E&M	600.2	2,081.2	596.2	537.0	490.9	496.7	2,120.8	-17.2%
	9.4%	-8.5%	-0.7%	-9.9%	-8.6%	1.2%	1.9%	
게임하이	126.7	397.7	162.2	126.9	115.8	125.1	530.0	-1.3%
	52.1%	14.6%	28.0%	-21.8%	-8.7%	8.0%	33.3%	
액토즈소프트	253.1	992.7	250.3	191.3	192.5	195.7	829.8	-22.7%
	-1.3%	-4.0%	-1.1%	-23.6%	0.6%	1.7%	-16.4%	
웹젠	177.0	607.3	161.3	132.8	142.3	138.3	574.7	-21.9%
	14.3%	47.7%	-8.9%	-17.7%	7.2%	-2.8%	-5.4%	
와이디온라인	108.8	447.7	94.7	89.8	71.0	74.7	330.2	-31.3%
	-4.2%	-12.2%	-13.0%	-5.2%	-20.9%	5.2%	-26.2%	
이스트소프트	109.1	331.4	79.9	74.0	64.2	67.4	285.5	-38.2%
	59.3%	24.0%	-26.8%	-7.4%	-13.2%	5.0%	-13.9%	
한빛소프트	101.9	322.2	89.1	82.7	54.2	61.2	287.2	-39.9%
	10.3%	-26.7%	-12.6%	-7.2%	-34.5%	12.9%	-10.9%	
컴투스	112.4	362.2	112.4	220.1	224.5	212.2	769.2	88.8%
	23.1%	17.1%	0.0%	95.8%	2.0%	-5.5%	112.4%	
엠게임	109.0	442.9	121.6	105.2	101.6	100.5	428.9	-7.8%
	-3.9%	-10.5%	11.6%	-13.5%	-3.4%	-1.1%	-3.2%	
드래곤플라이	83.0	363.9	99.3	97.5	70.4	68.2	335.4	-17.8%
	2.2%	2.4%	19.6%	-1.8%	-27.8%	-3.1%	-7.8%	
와이앤케이	32.7	104.5	34.0	21.5	25.6	23.8	104.9	-27.2%

코리아	52.1%	-19.1%	4.0%	-36.8%	19.1%	-7.0%	0.4%	
제이씨	121.4	392.7	175.0	173.8	149.3	104.0	602.1	-14.3%
엔터테인먼트	35.8%	55.0%	44.2%	-0.7%	-14.1%	-30.3%	53.3%	
바른손게임즈	22.3	95.9	20.0	14.2	13.0	13.6	60.8	-39.0%
소프트맥스	-3.0%	-0.5%	-10.3%	-29.0%	-8.5%	4.6%	-36.6%	
조이맥스	23.0	84.0	17.3	14.9	10.0	14.1	56.3	-38.7%
조이맥스	19.8%	33.8%	-24.8%	-13.9%	-32.9%	41.0%	-33.0%	
조이맥스	80.5	266.2	69.0	64.8	66.4	76.0	276.2	-5.6%
조이맥스	35.1%	-2.2%	-14.3%	-6.1%	2.5%	14.5%	3.8%	
게임빌	165.6	427.5	165.5	152.3	165.9	218.8	702.5	32.1%
게임빌	65.6%	39.6%	-0.1%	-8.0%	8.9%	31.9%	64.3%	
위메이드	317.9	1,158.3	308.0	261.5	282.5	347.0	1,199.0	9.2%
엔터테인먼트	11.9%	6.4%	-3.1%	-15.1%	8.0%	22.8%	3.5%	
합계	11,038.1	41,770.0	11,446.8	10,957.4	10,982.4	11,499.0	44,885.6	4.2%
합계	5.3%	16.0%	3.7%	-4.3%	0.2%	4.7%	7.5%	

● 게임 '12년 4분기 매출액은 약 1조 1,499억원으로 전년동기대비 4.2% 증가했으며 전분기대비 4.7% 상승

- '10년은 분기별 등락세였으며 '11년 1분기 이후 상승기조는 '12년 2분기를 제외하고 이어지는 추세

※ '09년의 금융위기의 경기 저점을 지나 '10년 1분기부터 '11년 상반기까지 경기 상승기조가 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 충격으로 국내 경기 상승에 악영향. 이러한 대외 리스크는 '12년에 들어서도 완전한 해소가 이뤄지지 않아 게임산업의 국내 매출액 증가에 일부 저해요인으로 작용할 전망이다. 다만, 1) 국내大作게임 지속 출시 및 경쟁력 확보를 통한 해외수출의 상승기조와 지역다변화 실현 2) 스마트기기 이용 등에 따른 게임산업의 수요 및 공급 패러다임 변화 등은 게임사업 매출액 등 실적 상승의 긍정 요인으로 작용할 전망이다

※ 온라인게임은 연령층을 불문하고 투입비용 대비 효율적이고 이용 접근성이 높아 소비층의 저변확대가 용이해 경기 하락에 의한 매출감소는 다른 분야 대비 낮은 상황. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용지수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기. 스마트게임은 이용 편의성이 높아 여성 및 중장년층 등으로 이용자 저변 확대

- 대형업체¹⁾들은 '11년 1분기 이후 매출액 증가세를 주도하고 있으나 업체간 성장 편차 상존. '12년 4분기는 업체별 매출실적 증가 및 감소가 나타나고 있으며 이는 상대적으로 수출 저조에 기인

- 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 증가에서 '11년 4분기 이후

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

전반적인 감소세를 나타내다가 '12년 4분기의 매출액은 전년동기대비 19.2% 다소 큰 폭 증가

- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용 확대와 함께 유럽지역 등 시장 다변화가 이뤄졌으나 '12년 4분기 들어 다소 높은 수출액 감소가 매출액 실적에 부정적 영향. '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 18.9% 감소
- NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세가 '12년 2분기를 제외하고 성장기조를 이어가고 있으며 '12년 4분기 매출액²⁾은 전년동기대비 14.1% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락세이며 '12년 1분기 이후 감소세를 보이다가 '12년 3분기부터 증가로 반전되었으며 4분기는 전년동기대비 9.2% 증가

※ 위메이드엔터테인먼트는 신작 온라인게임 및 모바일게임 론칭 확대 및 지역 다각화를 통한 해외시장에서의 역량 강화

- 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 '11년 3분기부터 일부 증가세가 나타났으나, '12년 2분기 이후 감소세로 전환되면서 지속되는 양상이며 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 22.7% 다소 큰 폭 감소
- 국내 대형업체들은 중장기 성장동력의 한 방편으로 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대 모색이 예상되고 있으며, 게임산업 시장구조의 일부 대형업체 편중화 저감 및 시장 활성화를 위한 다각적 방안 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게이머 등 수요자들에 부응하는 경쟁력을 보유한 흥행작에 따라 업체별 실적 편차가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대에 따른 산업패러다임 변화로 온라인 분야에 비해 모바일 및 SNS에 기반한 스마트게임이 실적 호조에 직접적 영향. 향후 유럽재정위기 등 대외불확실성이 점진적 해소와 함께 중국 등 국내 주력 해외 수출 국가들의 완만한 경기회복이 실현될 경우 국내 게임 내수시장 뿐 아니라 해외 수출 증가에 따른 큰 폭의 실적 성장 전망. 특히 경쟁

2) 2012년 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 25.5%이며 규모는 6,084억원으로 2012년 3분기누적 비중인 26.3%에 약간 하락했으며 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 매출 비중 하락추세

력 및 높은 완성도를 보유한 스마트게임은 해외시장을 중심으로 상대적인 큰 폭의 호조 예상

- 게임산업의 '12년 매출액은 약 4조 4,885억원으로 전년대비 7.5% 증가
 - 네오위즈게임즈의 '12년 매출액은 약 6,745억원으로 전년대비 1.0% 약간 증가
 - 컴투스'12년 매출액의 경우 약 769억원으로 전년대비 112.4% 큰 폭 증가
 - 게임빌은 '12년 매출액의 경우 약 702억원으로 전년대비 64.3% 증가

□ 게임산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 네오위즈게임즈의 매출액은 '12년 2분기까지의 급증세가 3분기 들어 감소세로 전환. '10년부터의 전반적인 실적호조는 국내내수 보다는 해외수출액 성장에 기인했으나 '12년 4분기 들어 수출액은 전년동기대비 5.4% 감소
- 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 4분기말 현재 점유율이 7.85%로 전분기 점유율 11.52% 대비 3.67%p 하락. '12년 4분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 18.57%로 '12년 3분기 점유율 22.83%에 비해 4.26%p 하락. '12년 4분기 이후 매출액 등 실적 상승 지속 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 가시적 효과 2) 내수 시장에서 해외 온라인게임과의 경쟁에서 우위 확보 3) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 중요 요인으로 작용할 전망
- 컴투스의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 88.8% 증가했으며 이는 국내 및 해외 등 스마트게임의 흥행호조에 기인하고 있으며 수출은 '12년 4분기의 경우 전년동기대비 164.3% 증가했으며 수출비중은 69.4%
- 게임빌의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 32.1% 증가했으며 수출은 전년동기대비 574.5% 증가, 이는 '12년 3분기에 이어 국내외 스마트게임 수요 증가에 기인

〈그림 1〉 '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

