

<표> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 수출액	2012년 수출액					2013년 수출액	
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
NHN	-	-	-	-	-	-	-	-
엔씨소프트	960.1 -2.0%	211.1 -19.2%	194.5 -7.9%	169.2 -13.0%	175.5 3.7%	750.3 -21.9%	132.8 -24.3%	-37.1%
네오위즈 게임즈	2,876.7 79.0%	931.7 24.9%	808.3 -13.2%	820.4 1.5%	705.6 -14.0%	3,266.0 13.5%	1,039.7 47.3%	11.6%
CJ E&M	282.4 57.3%	101.3 27.4%	84.7 -16.4%	126.1 48.9%	89.1 -29.3%	401.2 42.1%	94.7 6.3%	-6.5%
게임하이	48.8 14.8%	11.4 -51.7%	10.8 -5.3%	13.1 21.3%	16.5 26.0%	51.8 6.1%	12.3 -25.5%	7.9%
액토즈소프트	920.5 -6.3%	226.2 -3.2%	175.9 -22.2%	177.0 0.6%	166.2 -6.1%	745.3 -19.0%	164.2 -1.2%	-27.4%
웹젠	329.8 189.0%	88.0 -9.8%	82.3 -6.5%	96.7 17.5%	60.5 -37.4%	327.5 -0.7%	131.6 117.5%	49.5%
와이디온라인	248.0 -18.2%	51.6 -10.7%	53.0 2.7%	36.5 -31.1%	30.1 -17.5%	171.2 -31.0%	27.1 -10.0%	-47.5%
이스트소프트	97.8 18.7%	20.6 -43.3%	18.9 -8.3%	22.2 17.5%	15.9 -28.4%	77.6 -20.7%	12.7 -20.1%	-38.3%
한빛소프트	163.7 -9.8%	34.9 -25.3%	32.4 -7.2%	28.1 -13.3%	144.0 412.5%	239.4 46.2%	43.9 -69.5%	25.8%
컴투스	176.2 201.7%	64.5 15.8%	140.8 118.3%	160.3 13.8%	147.2 -8.2%	512.8 191.0%	206.3 40.1%	219.8%
앱게임	235.9 16.0%	55.1 -39.6%	51.1 -7.3%	52.4 2.5%	75.3 43.7%	233.9 -0.8%	43.7 -42.0%	-20.7%
드래곤플라이	187.6 4.7%	44.0 -2.0%	35.2 -20.0%	33.8 -4.0%	35.0 3.6%	148.0 -21.1%	30.2 -13.7%	-31.4%
와이엔케이 코리아	41.0 -33.0%	8.9 -19.1%	8.0 -10.1%	11.8 47.5%	2.8 -76.3%	31.5 -23.2%	5.6 100.0%	-37.1%
제이씨 엔터테인먼트	117.9 25.0%	34.4 -50.1%	31.2 -9.3%	24.5 -21.5%	46.6 90.2%	136.7 15.9%	28.4 -39.1%	-17.4%
바른손게임즈	76.2 2.0%	15.8 -2.5%	11.5 -27.2%	10.6 -7.8%	11.4 7.5%	49.3 -35.3%	9.0 -21.1%	-43.0%
소프트맥스	0.6 -65.5%	0.0 -	0.0 -	0.0 -	0.0 -	0.0 -100.0%	0.0 -	-
조이맥스	199.9 -35.7%	43.4 -21.1%	37.2 -14.3%	41.2 10.8%	38.6 -6.3%	160.4 -19.8%	28.8 -25.4%	-33.6%
게임빌	107.3 241.7%	64.9 104.1%	66.4 2.3%	58.6 -11.7%	214.5 266.0%	404.4 276.9%	128.0 -40.3%	97.2%
위메이드 엔터테인먼트	909.9 632.6%	230.1 -72.4%	192.6 -16.3%	204.1 6.0%	194.3 -4.8%	821.1 -9.8%	196.7 1.2%	-14.5%
합계	7,980.3 42.2%	2,237.9 -19.8%	2,034.8 -9.1%	2,086.6 2.5%	2,169.1 4.0%	8,528.4 6.9%	2,335.7 7.7%	4.4%

- 게임산업의 '13년 1분기 수출액은 약 2,335억원으로 전년동기대비 4.4% 증가했으며 전분기대비 7.7% 상승. '12년 1분기는 전분기대비 큰 폭으로 하락했으

나 전반적으로 상승세 유지

- '13년 1분기 게임의 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 68.2%로 '12년 1분기(68.0%) 대비 0.2%p 상승
- 대형업체 중 네오위즈게임즈의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 11.6% 증가했으며 기타 대형업체들은 전년동기대비 감소. 이는 스마트게임 및 대형온라인게임 등의 해외 시장에서의 가시적인 성과가 다소 미흡한 것 때문. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 다소 큰 폭 감소를 보이고 있으며 '13년 1분기는 전년동기대비 27.4% 감소
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소세를 나타내고 있으며 '13년 1분기는 전년동기대비 37.1% 감소
- 중소형 업체 중, 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 '11년 4분기 이후 다양한 신작 스마트게임들의 흥행 호조 및 해외 수요증가로 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 고성장 기록
 - ※ 컴투스 및 게임빌은 스마트기기의 이용 증대 등 스마트게임 콘텐츠 수요 인프라 확대에 따른 게임콘텐츠 이용 패러다임 변화로 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출증가세 지속. 컴투스 및 게임빌의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 각각 219.8%(164.3%)¹⁾, 97.2%(574.5%) 증가
 - ※ 한빛소프트의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 25.8% 증가
- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 상승세가 '12년 1분기와 2분기에 다소 큰 폭의 하락을 나타냈으나 '12년 3분기부터 상승세로 전환되면서 회복 추세. 향후 게임 콘텐츠 소비 패러다임의 모바일화 및 이에 부응하는 고성능 스마트기기의 출시 등이 지속되면서 게임 수출 측면에서 긍정적 영향을 미칠 것으로 전망. 이에 완성도를 확보한 스마트게임 개발사들을 중심으로 해외수출 확대 예상
 - ※ '10년 3분기에서 '12년 4분기까지 전분기대비 각각 2.3% 상승, 12.1% 상승, 5.7% 상승, 5.3% 상승, 2.9% 상승, 55.7% 상승, 19.8% 하락, 9.1% 하락, 2.5% 상승, 4.0% 상승

1) 2012년 4분기 전년동기대비 수출액 성장률

<그림> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

