

□ 게임산업 상장사 매출액

<표 1> '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%	
엠펜	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%	
위메이드엔터테 인먼트	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 긍정적 일 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

- 대형업체¹⁾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 매출액²⁾은 전년동기대비 29.8% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 매출액 성장의 경우 '11년 1분기부터 등락을 보이

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

다가 '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

- 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 게이머 등 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 해외시장 선전 유지 등의 요인이 관건일 전망
- 컴투스는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 지속적인 공급에도 불구하고 '13년 2분기 매출액의 경우 전년동기대비 7.5% 감소했으나, 수출액은 전년동기대비 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, %)

