

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

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 매출액	2012년 매출액					2013년 매출액	
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
NHN	21,213.2	5,728.6	5,779.4	5,955.6	6,429.6	23,893.2	6,735.8	17.6%
	18.5%	1.6%	0.9%	3.0%	8.0%	12.6%	4.8%	
엔씨소프트	5,001.0	1,158.6	1,165.6	1,130.6	1,298.2	4,753.0	1,247.7	7.7%
	-2.8%	6.4%	0.6%	-3.0%	14.8%	-5.0%	-3.9%	
네오위즈 게임즈	6,677.5	1,973.6	1,682.3	1,656.1	1,433.9	6,745.9	1,470.6	-25.5%
	55.1%	11.6%	-14.8%	-1.6%	-13.4%	1.0%	2.6%	
CJ E&M	2,081.2	596.2	537.0	490.9	496.7	2,120.8	930.5	56.1%
	-8.5%	-0.7%	-9.9%	-8.6%	1.2%	1.9%	87.3%	
게임하이	397.7	162.2	126.9	115.8	125.1	530.0	177.9	9.7%
	14.6%	28.0%	-21.8%	-8.7%	8.0%	33.3%	42.2%	
액토즈소프트	992.7	250.3	191.3	192.5	195.7	829.8	365.1	45.9%
	-4.0%	-1.1%	-23.6%	0.6%	1.7%	-16.4%	86.6%	
웹젠	607.3	157.2	136.9	142.3	138.3	574.7	180.8	15.0%
	47.7%	-11.2%	-12.9%	3.9%	-2.8%	-5.4%	30.7%	
와이디온라인	447.7	94.8	89.7	71.0	74.7	330.2	67.9	-28.4%
	-12.2%	-12.9%	-5.4%	-20.8%	5.2%	-26.2%	-9.1%	
이스트소프트	331.4	79.9	74.0	64.2	67.4	285.5	78.5	-1.8%
	24.0%	-26.8%	-7.4%	-13.2%	5.0%	-13.9%	16.5%	
한빛소프트	322.2	89.2	82.6	54.2	61.2	287.2	56.5	-36.7%
	-26.7%	-12.5%	-7.4%	-34.4%	12.9%	-10.9%	-7.7%	
컴투스	362.2	112.4	220.1	224.5	212.2	769.2	248.6	121.2%
	17.1%	0.0%	95.8%	2.0%	-5.5%	112.4%	17.2%	
엠펜게임	442.9	121.6	105.2	101.6	100.5	428.9	87.9	-27.7%
	-10.5%	11.6%	-13.5%	-3.4%	-1.1%	-3.2%	-12.5%	
드래곤플라이	363.9	99.3	97.5	70.4	68.2	335.4	60.0	-39.6%
	2.4%	19.6%	-1.8%	-27.8%	-3.1%	-7.8%	-12.0%	
와이엔케이 코리아	104.5	34.0	21.5	25.6	23.8	104.9	21.6	-36.5%
	-19.1%	4.0%	-36.8%	19.1%	-7.0%	0.4%	-9.2%	
제이씨 엔터테인먼트	392.7	187.9	160.9	149.3	104.0	602.1	111.3	-40.8%
	55.0%	54.8%	-14.4%	-7.2%	-30.3%	53.3%	7.0%	
바른손게임즈	95.9	20.0	14.2	13.0	13.6	60.8	11.7	-41.5%
	-0.5%	-10.3%	-29.0%	-8.5%	4.6%	-36.6%	-14.0%	
소프트맥스	84.0	17.3	14.9	10.0	14.1	56.3	18.6	7.5%
	33.8%	-24.8%	-13.9%	-32.9%	41.0%	-33.0%	31.9%	
조이맥스	266.2	69.0	64.8	66.4	76.0	276.2	128.9	86.8%
	-2.2%	-14.3%	-6.1%	2.5%	14.5%	3.8%	69.6%	
게임빌	427.5	165.5	152.3	165.9	218.8	702.5	173.5	4.8%
	39.6%	-0.1%	-8.0%	8.9%	31.9%	64.3%	-20.7%	
위메이드 엔터테인먼트	1,158.3	308.0	261.5	282.5	347.0	1,199.0	594.8	93.1%
	6.4%	-3.1%	-15.1%	8.0%	22.8%	3.5%	71.4%	
합계	41,770.0	11,425.6	10,978.6	10,982.4	11,499.0	44,885.6	12,768.2	11.8%
	16.0%	3.5%	-3.9%	0.0%	4.7%	7.5%	11.0%	

- 게임산업의 '13년 1분기 매출액은 약 1조 2,768억원으로 전년동기대비 11.8% 증가했으며 전분기대비 11.0% 상승
 - '10년은 분기별 등락을 보였으나 '11년 1분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 전분기대비 상승세
 - ※ '09년의 금융위기의 경기 저점을 지나 '10년 1분기부터 '11년 상반기까지 경기상승이 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 불안요인이 국내 경기에 악영향. 이러한 대내외 리스크는 '12년 1분기 이후에 들어서도 국내의 경기회복 지연으로 거시적 측면과 함께 해외 온라인게임의 내수시장 선전 등은 게임산업의 국내 매출액 증가에 일부 부정적일 전망. 다만, 1) 경쟁력을 보유한 국내 대작게임 지속 개발·출시를 통한 해외수출 확대와 시장 다변화 실현 2) 스마트 패러다임 도래에 따른 게임산업의 수요 및 공급 변화 등은 게임산업 매출액 등 증가에 긍정적일 전망
 - ※ 온라인게임은 이용에 있어 투입비용 대비 효율적이고 접근성이 높아 경기 하락에 의한 매출 감소 우려는 다른 분야 대비 낮은 상황. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기. 스마트게임은 스마트기기 보급확대에 따라 이용 편의성 및 접근성이 높아 기존 수요층 뿐 아니라 여성 및 중장년층 등으로 이용자 저변 확대
 - 대형업체¹⁾들은 '11년 1분기 이후 업체별 성장 편차가 있음에도 매출액 증가세를 주도. '13년 1분기는 업체별 매출액 증가 또는 감소를 보이고 있으며 이는 업체별 수출 및 스마트게임 실적 호조 여부에 기인
 - 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 매출액 증가세가 '11년 4분기 이후 전년동기대비 감소를 보였으나 '12년 4분기부터 전년동기대비 증가세로 전환. '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 7.7% 증가
 - 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용 확대와 함께 유럽지역 등 시장 다변화로 실적 증가를 이어갔으나 '13년 1분기 들어 수출액 회복에도 불구하고 '12년 4분기 이후 전년동기대비 매출액 감소. '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 25.5% 감소했으며 이는 내수 부진에 기인

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

- NHN은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 두 자릿수 성장세를 이어가고 있으며 '13년 1분기 매출액²⁾은 전년동기대비 17.6% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 매출액 성장의 경우 '11년 1분기 이후 등락을 보이고 있으며 '12년 4분기부터 증가세로 반전되었으며 '13년 1분기는 전년동기대비 93.1% 큰 폭 증가
 - ※ 위메이드엔터테인먼트는 신작 온라인게임 및 모바일 등 스마트게임 론칭 확대와 지역 다각화를 통한 내수 및 해외시장 확대
- 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액의 경우 '11년 3분기 등 일부 분기를 제외하고 감소세가 이어졌으나 '13년 1분기 들어 전년동기대비 45.9% 큰 폭의 매출액 증가로 전환
- 국내 대형업체들은 중장기 성장동력의 수단중의 하나로 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대를 모색하고 있으며, 향후 게임산업의 일부 대형업체 중심의 시장구조 심화 및 이에 따른 게임산업 생태계 활성화를 위한 다각적 대안 및 방안 구축 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기 이후 국내외 게임이용자 등의 다양한 수요에 부응한 흥행작 출현여부에 따라 업체별 실적 및 성장 편차가 두드러지며 특히 산업패러다임의 스마트화로 온라인 분야 뿐 아니라 모바일 및 SNS에 기반한 스마트게임이 실적 증대를 견인
- 향후 대외리스크가 상존함에도 중국 등 해외 주요 국가 및 지역들의 완만한 경기회복이 가시화될 경우 국내 게임 내수시장과 함께 해외 수출실적 확대에 따른 큰 폭 성장 지속. 특히 경쟁력 및 완성도가 확보된 국내 스마트게임은 해외시장을 중심으로 실적 호조 예상

2) 2012년 전체 매출액 중 온라인게임 비중은 25.5%이며 2013년 1분기 비중은 23.2%로 2011년 (29.8%) 이후 온라인게임 매출 비중 하락세

<그림> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

