

2012년 2분기 및 상반기 콘텐츠산업 동향분석보고서 (게임산업편)

2012. 9

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

I. 2012년 2분기 및 상반기 게임산업 INSIGHT

1.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '12년 2분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 2,935억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 47.8%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 2분기 전년동기대비 3.2% 성장하였고 전분기대비 4.4% 하락하였으며 CBI 분석 결과 2분기 124로 양호함
- 게임산업의 '12년 2분기 수출규모를 살펴보면, 6,215억원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 32.7%를 차지
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 2분기 전년동기대비 16.8% 성장하였고 전분기대비 9.1% 하락하였으며 CBI 분석 결과 2분기 114로 양호함

□ 고용부문

- 게임산업의 '12년 2분기 고용규모를 살펴보면, 9만 4,230명이며 상장사 고용 비중은 11.7%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 2분기 전년동기대비 2.4% 증가하였고 전분기대비 1.2% 하락하였으며, CBI 분석 결과 2분기 106으로 양호함

□ 게임산업 2012년 3분기 전망

- 게임산업 '12년 3분기 매출CBI(122) 및 수출CBI(112)는 '12년 2분기 대비 감소할 것으로 예상됨

- 상반기의 해외大作 선전이 있었으나, 국내大作 출시 및 기존 온라인게임의 업데이트 등으로 국내 대형 온라인게임 업체들의 실적 호조 전망
 - ※ 블리자드의 “디아블로3”는 2분기 초기 서비스에는 점유율이 높았으나, 후속 업데이트 지연 및 관리 미비 등으로 3분기부터 점유율이 크게 감소 라이엇게임즈의 “리그오브레전드 (LOL)”는 출시 이후부터 높은 점유율을 유지했으며, 하반기에도 동일 추세 전망
 - ※ 엔씨소프트의 “블레이드앤소울”은 2분기 출시 후 선전 중이며, 3분기 들어 마이에트엔터테인먼트의 “레이더즈” 등 신작 출시와 함께 “메이플스토리”, “서든어택” 등 기존 온라인게임들의 본격적인 업데이트를 실시로 시장 증대 전망
- 기존 스마트기기 OS기반의 유통망과 함께 SNS플랫폼을 통한 스마트 게임이 유통되는 등 수요확대 전망
 - ※ 카카오톡이 유통한 애니팡은 구글플레이에서 최고 매출 부문 1위를 차지
- '12년 2분기 이후에는 기존 모바일게임 업체뿐 아니라 온라인게임 업체들의 스마트게임이 다수 출시예정므로 시장 확대 전망
 - ※ NHN의 “골든글러브”, 넥슨의 “카트라이더러쉬플러스” 등 스마트게임 출시 예정
- 대외요인의 불확실성에도 불구하고 중국 등 해외시장에서 기존 온라인게임 서비스 및 스마트게임의 선전으로 수출 증대 전망
 - ※ 유럽의 ‘게임스컴 2012’에 넥슨, 엔씨소프트, 엠게임, 웹젠 등 국내 유력 온라인게임들의 참가로 유럽시장 진출 확대 전망. 미국 시장에서 엔씨소프트의 “길드워2”, 엑스엘게임즈의 “아키에이지” 등 하반기 출시 예정, 조이맥스의 “로스트사기”는 인도네시아에서 일 최고 매출 달성
- 게임산업 '12년 3분기 고용CBI는 105로 호조세를 유지할 것으로 예상됨
 - '11년 이어 '12년 하반기 이후 스마트게임 중심으로 개발인력 수요 증대가 예상되며, 또한 기존 대형 개발사들은 신작 및 업데이트에 따른 개발 경험자 위주의 수요 증대 전망
 - ※ 게임 개발사(위메이드엔터테인먼트, 컴투스)들의 종사자수 증가('11년 2분기대비 약 27.4%, 31.8% 증가)

<표 1> 게임산업 부문별 CBI

| 구 분 | 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 |

- '12년 3분기는 '12년 2분기 대비 다소 주춤할 것으로 전망되나, 호조세는 이어갈 것으로 예상됨
- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 매출이 다소 주춤할 것으로 전망됨

1.2. 주요 이슈

□ 국내동향

- 2012년 상반기이후 하반기에서도 경쟁력 있는 국내외 대작의 시장 진입으로 안정적인 이용자 확보를 통한 국내 온라인게임 시장 성장 기대
 - 6월 말 정식서비스를 개시한 엔씨소프트의 MMORPG 게임 “블레이드앤소울”이 일정 기간 PC방 점유율에서 1위를 기록하고 동시 접속자수도 최대 23만 명을 넘어섬
 - 이후 “리그 오브 레전드”와 “블레이드앤소울”이 PC방 점유율에서 번갈아 1위를 차지했으며 방학 기간이 되자 무료로 플레이가 가능한 “리그 오브 레전드”가 앞서는 경향을 보임
- 대형 게임개발사들의 인수합병등으로 일부 업체의 시장 편중 심화
 - 2012년 6월 엔씨소프트의 김택진 대표가 자사 주식 3,218만 91주를 주당

25만원(약 8천억원)에 넥슨에 매각함에 따라 넥슨은 엔씨소프트의 최대주주가 됨

- 넥슨은 캐주얼 게임과 글로벌 퍼블리싱에서 강세를 보이고 있으며 엔씨소프트는 MMORPG 개발 및 퍼블리싱, 운영에서 축적된 노하우와 높은 경쟁력을 통해 시너지 효과 기대

● 일부 흥행된 온라인게임의 플랫폼 다양화 확대

- 2012년 7월 넥슨이 자사의 인기 온라인게임인 “던전앤파이터”의 콘솔 버전인 “던전파이터 라이브”를 발매함
- 2012년 7월 글로벌 가정용 콘솔(비디오 게임기) 시장에서 2위를 기록하고 있으며 북미시장에서 선두를 달리고 있는 마이크로소프트의 가정용 콘솔 Xbox360에서 “던전파이터 라이브”의 서비스를 개시함

□ 해외동향

● 소셜미디어 업체의 수익다각화를 위한 게임 아이템 적용 확대

- 2012년 8월 페이스북은 영국 온라인게임업체 게임시스와 협력해 온라인 도박 애플리케이션을 도입

● OS와 디바이스를 연동되는 인터페이스를 통해 게임 이용자들의 다양성 제고

- 마이크로소프트는 콘솔, 스마트기기 윈도우OS, TV 등을 통합시킨 인터페이스 “스마트 글래스”를 선보여 Xbox360의 활용 가능성을 극대화시키고 가정 엔터테인먼트의 중심으로 자리매김할 가능성을 보임. 차세대 OS인 윈도우8도 Xbox360과 연동될 예정

Ⅱ. 2012년 2분기 및 상반기 게임산업 상장사 분석

1.1. 게임산업 상장사 실적분석

1.1.1. 게임산업 상장사 매출액

□ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

<표 2> '11년 1분기~'12년 2분기 게임산업(상장사) 경영실적 변동

(단위 : 억원, 명, %)

| 구분 | 2011년 | | | | | | 2012년 | | | |
|------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 2분기 (전년동기) |
| 매출액 | 9,631.9 | 10,616.9 | 20,248.8 | 10,485.9 | 11,396.8 | 42,148.2 | 11,459.8 | 10,957.4 | 22,417.2 | 3.20% |
| | -0.8% | 10.2% | 16.6% | -1.2% | 8.7% | 17.0% | 0.6% | -4.4% | 10.7% | |
| 영업이익 | 2,711.3 | 2,794.5 | 5,505.8 | 2,658.7 | 2,192.7 | 10,357.2 | 2,750.7 | 2,160.0 | 4,910.7 | -22.70% |
| | -9.4% | 114.8% | 2.1% | -3.9% | -17.5% | 16.2% | 25.4% | -21.5% | -10.8% | |
| 수출액 | 1,654.9 | 1,741.8 | 3,396.7 | 1,792.8 | 2,790.8 | 7,980.3 | 2,237.9 | 2,034.8 | 4,272.7 | 0.60% |
| | 5.7% | 5.3% | 28.2% | 2.9% | 55.7% | 42.2% | -19.8% | -9.1% | 25.8% | |
| 종사자수 | 10,654 | 10,723 | - | 10,900 | 11,163 | - | 11,114 | 10,979 | - | 2.40% |
| | 1.3% | 0.6% | - | 1.7% | 2.4% | - | -0.4% | -1.2% | - | |

<표 3> '11년 1분기~'12년 2분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

| 구분 | 2011년 매출액 | | | | | | 2012년 매출액 | | | |
|-------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 2분기 (전년동기) |
| NHN | 5,048.4 | 5,235.4 | 10,283.8 | 5,293.0 | 5,897.3 | 21,474.1 | 5,760.2 | 5,747.9 | 11,508.1 | 9.8% |
| | 6.5% | 3.7% | 18.2% | 1.1% | 11.4% | 19.9% | -2.3% | -0.2% | 11.9% | |
| 엔씨소프트 | 1,269.3 | 1,401.5 | 2,670.8 | 1,240.9 | 1,090.1 | 5,001.8 | 1,158.6 | 1,165.6 | 2,324.2 | -16.8% |
| | -0.4% | 10.4% | 0.8% | -11.5% | -12.2% | -2.8% | 6.3% | 0.6% | -13.0% | |
| 네오위즈 게임즈 | 1,482.4 | 1,678.1 | 3,160.5 | 1,749.2 | 1,767.8 | 6,677.5 | 1,972.3 | 1,683.6 | 3,655.9 | 0.3% |
| | 18.6% | 13.2% | 70.5% | 4.2% | 1.1% | 55.1% | 11.6% | -14.6% | 15.7% | |
| CJ E&M | 260.3 | 672.3 | 932.6 | 548.4 | 600.2 | 2,081.2 | 596.2 | 537.0 | 1,133.2 | -20.1% |
| | 58.3% | 158.3% | -18.5% | -18.4% | 9.4% | -8.5% | -0.7% | -9.9% | 21.5% | |
| 게임하이 | 102.4 | 85.3 | 187.7 | 83.3 | 126.7 | 397.7 | 162.2 | 126.9 | 289.1 | 48.8% |
| | 28.3% | -16.7% | -1.1% | -2.3% | 52.1% | 14.6% | 28.0% | -21.8% | 54.0% | |
| 액토즈소프 트 | 235.1 | 248.1 | 483.2 | 256.4 | 253.1 | 992.7 | 250.3 | 191.3 | 441.6 | -22.9% |
| | -3.1% | 5.5% | -10.5% | 3.3% | -1.3% | -4.0% | -1.1% | -23.6% | -8.6% | |
| 웹젠 | 132.5 | 143.0 | 275.5 | 154.8 | 181.1 | 611.4 | 161.3 | 132.8 | 294.1 | -7.1% |
| | -8.0% | 7.9% | 104.2% | 8.3% | 17.0% | 48.7% | -10.9% | -17.7% | 6.8% | |
| 와이디온라 | 115.4 | 109.9 | 225.3 | 113.6 | 108.8 | 447.7 | 94.7 | 89.8 | 184.5 | -18.3% |

| | | | | | | | | | | |
|--------|---------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|--------|
| 인 | -5.2% | -4.8% | -13.0% | 3.4% | -4.2% | -12.2% | -13.0% | -5.2% | -18.1% | |
| 이스트소프트 | 73.8 | 80.0 | 153.8 | 68.5 | 109.1 | 331.4 | 80.0 | 74.0 | 154.0 | -7.5% |
| 트 | 1.1% | 8.4% | 15.7% | -14.4% | 59.3% | 24.0% | -26.7% | -7.5% | 0.1% | |
| 한빛소프트 | 51.5 | 76.4 | 127.9 | 92.4 | 214.3 | 434.6 | 89.1 | 82.7 | 171.8 | 8.2% |
| | -75.7% | 48.3% | -20.6% | 20.9% | 131.9% | -1.1% | -58.4% | -7.2% | 34.3% | |
| 컴투스 | 73.2 | 85.3 | 158.5 | 91.3 | 112.4 | 362.2 | 112.4 | 220.1 | 332.5 | 158.0% |
| | -16.2% | 16.5% | 7.5% | 7.0% | 23.1% | 17.1% | 0.0% | 95.8% | 109.8% | |
| 엠펜 | 114.3 | 106.2 | 220.5 | 113.4 | 109.0 | 442.9 | 121.6 | 105.2 | 226.8 | -0.9% |
| | -2.1% | -7.1% | -14.3% | 6.8% | -3.9% | -10.5% | 11.6% | -13.5% | 2.9% | |
| 드래곤플레이 | 96.1 | 103.6 | 199.7 | 81.2 | 83.0 | 363.9 | 99.4 | 97.5 | 196.9 | -5.9% |
| | 4.8% | 7.8% | 17.4% | -21.6% | 2.2% | 2.4% | 19.8% | -1.9% | -1.4% | |
| 와이엔케이 | 27.0 | 23.3 | 50.3 | 21.5 | 32.7 | 104.5 | 33.9 | 21.5 | 55.4 | -7.7% |
| 코리아 | -8.5% | -13.7% | -27.4% | -7.7% | 52.1% | -19.1% | 3.7% | -36.6% | 10.1% | |
| 제이씨엔터 | 95.4 | 86.5 | 181.9 | 89.4 | 121.4 | 392.7 | 187.9 | 173.8 | 361.7 | 100.9% |
| 테인먼트 | 28.1% | -9.3% | 47.5% | 3.4% | 35.8% | 55.0% | 54.8% | -7.5% | 98.8% | |
| 바른손게임 | 26.5 | 24.1 | 50.6 | 23.0 | 22.3 | 95.9 | 20.0 | 14.2 | 34.2 | -41.1% |
| 즈 | 14.7% | -9.1% | 4.5% | -4.6% | -3.0% | -0.5% | -10.3% | -29.0% | -32.4% | |
| 소프트맥스 | 21.3 | 20.5 | 41.8 | 19.2 | 23.0 | 84.0 | 17.2 | 14.9 | 32.1 | -27.3% |
| | 21.7% | -3.8% | 37.5% | -6.3% | 19.8% | 33.8% | -25.2% | -13.4% | -23.2% | |
| 조이맥스 | 61.4 | 64.7 | 126.1 | 59.6 | 80.5 | 266.2 | 69.0 | 64.8 | 133.8 | 0.2% |
| | 10.8% | 5.4% | -16.2% | -7.9% | 35.1% | -2.2% | -14.3% | -6.1% | 6.1% | |
| 게임빌 | 63.7 | 98.2 | 161.9 | 100.0 | 165.6 | 427.5 | 165.5 | 152.3 | 317.8 | 55.1% |
| | -32.8% | 54.2% | 15.6% | 1.8% | 65.6% | 39.6% | -0.1% | -8.0% | 96.3% | |
| 위메이드 | 281.9 | 274.5 | 556.4 | 286.8 | 298.4 | 1,141.6 | 308.0 | 261.5 | 569.5 | -4.7% |
| 엔터테인먼트 | -31.9% | -2.6% | 21.1% | 4.5% | 4.0% | 4.8% | 3.2% | -15.1% | 2.4% | |
| 합계 | 9,631.9 | 10,616.9 | 20,248.8 | 10,485.9 | 11,396.8 | 42,131.5 | 11,459.8 | 10,957.4 | 22,417.2 | 3.2% |
| | -0.8% | 10.2% | 16.6% | -1.2% | 8.7% | 17.0% | 0.6% | -4.4% | 10.7% | |

● 게임 '12년 2분기 매출액은 약 1조 957억원으로 전년동기대비 3.2% 증가했으며 전분기대비 4.4% 하락

- '10년의 4개 분기 동안 상승 및 하락을 반복하다가 '11년 1분기 이후 상승세를 보였으나 '12년 2분기 들어 전분기대비 하락으로 전환

※ '09년 미국발 금융위기 이후 '10년에 이어 '11년에도 경기 상승이 상반기까지 이어졌으나 하반기 이후 유럽재정위기 등 대외 충격에 따라 국내 경기의 불확실성이 증폭되는 상황. '12년에 들어서도 이러한 경향이 이어질 것으로 예상되는 가운데 향후 거시경제적 측면에서 게임산업의 국내 실적 호조에는 부정적 영향 전망. 이럼에도 불구하고 1) 완성도 등 경쟁력이 확보된 국내게임 지속 출시 등을 통한 중국 등 해외수출 등의 호조여부 2) 게임수요 인프라 변화에 따른 스마트게임 선전여부 등이 매출액 등 실적 호조를 결정할 것으로 예상

※ 온라인게임은 투입비용 대비 효율적이면서 연령층을 불문하고 접근 가능해 다양한 소비층이 형성되는 등 대중성이 높아 경기 하강에 따른 매출감소 충격이 다른 분야에 비해 낮으며, 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용지수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계

절적 비수기

- 대형업체¹⁾들의 경우 '11년 1분기 이후 일부업체의 매출액 증가를 주도하였으나 '12년 2분기 들어 다소 주춤하는 상황. 그럼에도 수출을 중심으로 국내 매출의 부진을 만회하는 경향

※ 네오위즈게임즈는 매출의 급증세가 '12년 2분기에는 다소 주춤하는 상황이나 '10년부터 실적호조가 이어지고 있으며, 이는 국내부문 보다는 해외수출액 증가에 기인. '12년 2분기 수출액은 전년동기대비 19.5% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 FPS 장르의 '크로스파이어'가 '12년 3월 현재 동시 접속자수가 350만명을 이르는 등 '11년에 이어 중국 시장에서의 호조가 지속되는 상황이며 이외 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국을 포함한 40여 개국 해외시장 진출을 통한 실적 확대. '12년 2분기 매출액 대비 수출비중은 약 48.0%. 위메이드 엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락을 보이고 있으며 '12년 2분기 매출액은 전년동기대비 4.7% 감소

※ 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 1분기까지 다소 낮은 매출액 증가세에서 '11년 2분기 이후 호조세를 보였으나 '12년 1분기부터 성장세가 주춤. '12년 2분기 매출액은 전년동기대비 16.8% 감소. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 이어지다가 '11년 3분기부터 일부 호전을 보였으나 '12년 2분기 매출액은 전년동기대비 22.9% 다소 큰 폭으로 감소

- 중소 게임업체들의 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게임수요에 부응하는 흥행작에 따라 업체별 실적 차이가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대로 온라인에 비해 모바일 등 스마트게임이 전반적인 매출 증가에 영향을 미침. 향후 유럽재정위기와 이에 따른 해외 게임수요 국가들의 경기회복 불확실성이 국내 내수 시장 성장 정체에 영향을 미칠 것으로 예상되나, 경쟁력 및 완성도가 확보된 스마트게임을 중심으로 해외 시장 선전이 전망됨

※ 김투스, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 3개 업체는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 실적호조에 따라 '12년 2분기 전년동기대비 158.0%, 100.9%, 55.1% 증가

● 게임 '12년 상반기 매출액은 약 2조 2,417억원으로 전년동기대비 10.7% 증가

- 네오위즈게임즈는 '12년 상반기 매출액의 경우 3,655억원으로 전년동기대비 15.7% 증가

1) 대형업체 : 각 분기별 매출액이 200억원 이상으로 정의하고 총 6개 업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M)임

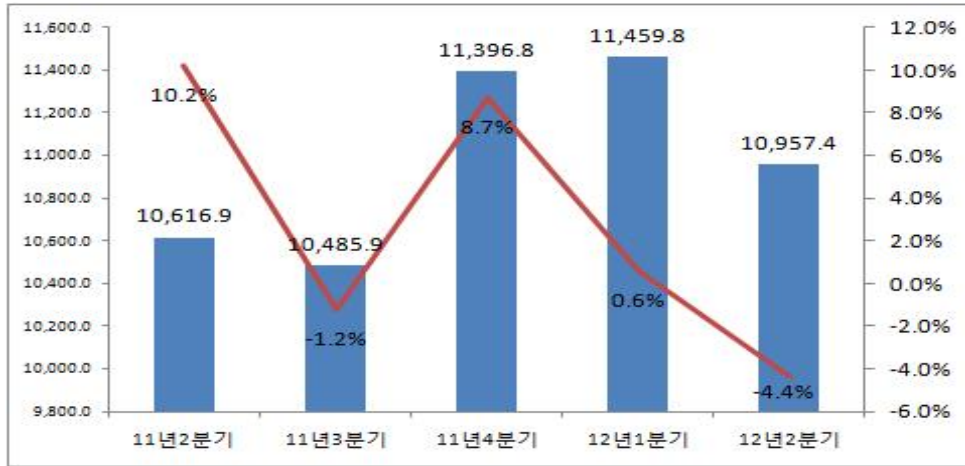
- 컴투스 '12년 상반기 매출액의 경우 332억원으로 전년동기대비 109.8% 증가
- 게임빌은 '12년 상반기 매출액의 경우 317억원으로 전년동기대비 96.3% 증가

□ 게임산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 기존 중국 등 아시아권에서 퍼블리싱한 FPS 게임 등의 수요 열기가 식지 않고 유럽지역 등 시장 다변화로 '12년 2분기 부진을 수출 증대로 만회, '12년 2분기 매출액은 전년동기대비 0.3% 증가. '12년 2분기 매출액 대비 수출비중은 약 48.0%
- 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울 '12년 2분기 말 현재 점유율이 13.85%를 기록했으며, MMORPG 게임인 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 약 22.85%로 '11년 4분기 19.16%, '11년 3분기 21.31% 등 점유율 하락세가 신작출시로 '12년 2분기 들어 점유율이 증대되는 상황. '12년 2분기 이후 신작게임 론칭에 따른 매출액 등 실적호조 여부는 1) '디아블로3' 등 해외 경쟁작에 대한 국내 시장대응 2) 신작의 중국 등 해외시장 선전이 영향을 미칠 것으로 예상
- 컴투스의 매출 구조를 보면 전세계적으로 스마트기기 보급 확대에 따른 스마트게임 국내외 수요 증가로 수출은 '12년 2분기의 경우 전년동기대비 248.5% 증가했으며, 매출액 대비 수출 비중 또한 64.0%
- 게임빌은 모바일게임 전문업체로 '12년 2분기의 경우 수출비중 약 43.6%이며, 전세계적인 스마트게임 수요증가로 수출 비중 확대 전망

<그림 1> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)



1.1.2. 게임산업 상장사 수출액

<표 4> '11년 1분기~'12년 2분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

| 구분 | 2011년 수출액 | | | | | | 2012년 수출액 | | | |
|---------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 2분기 (전년동기) |
| NHN | - | - | - | - | - | - | - | - | - | - |
| 엔씨소프트 | 256.0 | 224.9 | 480.9 | 218.0 | 261.2 | 960.1 | 211.1 | 194.5 | 405.6 | -13.5% |
| 네오위즈게임즈 | 688.1 | 676.5 | 1,364.6 | 766.4 | 745.7 | 2,876.7 | 931.7 | 808.3 | 1,740.0 | 19.5% |
| CJ E&M | 28.4 | 98.9 | 127.3 | 75.6 | 79.5 | 282.4 | 101.3 | 84.7 | 186.0 | -14.4% |
| 게임하이 | 7.1 | 8.2 | 15.3 | 9.9 | 23.6 | 48.8 | 11.4 | 10.8 | 22.2 | 31.7% |
| 엑투스소프트 | 220.2 | 225.1 | 445.3 | 241.6 | 233.6 | 920.5 | 226.2 | 175.9 | 402.1 | -21.9% |
| 웹젠 | 69.5 | 82.3 | 151.8 | 80.4 | 97.6 | 329.8 | 88.0 | 82.3 | 170.3 | 0.0% |
| 와이디온라인 | 67.8 | 60.8 | 128.6 | 61.6 | 57.8 | 248.0 | 51.6 | 53.0 | 104.6 | -12.8% |
| 이스트소프트 | 17.2 | 20.9 | 38.1 | 23.4 | 36.3 | 97.8 | 20.6 | 18.9 | 39.5 | -9.6% |
| 한빛소프트 | 25.4 | 50.4 | 75.8 | 41.2 | 46.7 | 163.7 | 34.9 | 32.4 | 67.3 | -35.7% |
| 컴투스 | 25.3 | 40.4 | 65.7 | 54.8 | 55.7 | 176.2 | 64.5 | 140.8 | 205.3 | 248.5% |
| 엠펜 | 49.4 | 45.1 | 94.5 | 50.1 | 91.3 | 235.9 | 55.1 | 51.1 | 106.2 | 13.3% |

| | | | | | | | | | | |
|----------------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|
| 드래곤플라이 | 57.2 | 45.6 | 102.8 | 39.9 | 44.9 | 187.6 | 44.0 | 35.2 | 79.2 | -22.8% |
| | 13.9% | -20.3% | 26.8% | -12.5% | 12.5% | 4.7% | -2.0% | -20.0% | -23.0% | |
| 와이엔케이 코리아 | 10.9 | 11.0 | 21.9 | 8.1 | 11.0 | 41.0 | 8.9 | 8.0 | 16.9 | -27.3% |
| | -19.3% | 0.9% | -33.6% | -26.4% | 35.8% | -33.0% | -19.1% | -10.1% | -22.8% | |
| 제이씨 엔터테인먼트 | 15.4 | 18.7 | 34.1 | 14.8 | 69.0 | 117.9 | 34.4 | 31.2 | 65.6 | 66.8% |
| | -49.8% | 21.4% | -30.8% | -20.9% | 366.2% | 25.0% | -50.1% | -9.3% | 92.4% | |
| 바른손게임즈 | 22.1 | 19.8 | 41.9 | 18.1 | 16.2 | 76.2 | 15.8 | 11.5 | 27.3 | -41.9% |
| | 21.4% | -10.4% | 11.1% | -8.6% | -10.5% | 2.0% | -2.5% | -27.2% | -34.8% | |
| 소프트맥스 | 0.0 | 0.6 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.6 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | -100.0% |
| | -100.0% | - | -18.9% | -100.0% | - | -65.5% | - | - | -100.0% | |
| 조이맥스 | 54.9 | 47.7 | 102.6 | 42.3 | 55.0 | 199.9 | 43.4 | 37.2 | 80.6 | -22.0% |
| | -47.8% | -13.1% | -28.1% | -11.3% | 30.0% | -35.7% | -21.1% | -14.3% | -21.4% | |
| 게임빌 | 12.1 | 38.3 | 50.4 | 25.1 | 31.8 | 107.3 | 64.9 | 66.4 | 131.3 | 73.4% |
| | 42.4% | 216.5% | 211.1% | -34.5% | 26.7% | 241.7% | 104.1% | 2.3% | 160.5% | |
| 위메이드 엔터테인먼트 | 27.9 | 26.6 | 54.5 | 21.5 | 833.9 | 909.9 | 230.1 | 192.6 | 422.7 | 624.1% |
| | 9.0% | -4.7% | -14.7% | -19.2% | 3778.6% | 632.6% | -72.4% | -16.3% | 675.6% | |
| 합계 | 1,654.9 | 1,741.8 | 3,396.7 | 1,792.8 | 2,790.8 | 7,980.3 | 2,237.9 | 2,034.8 | 4,272.7 | 16.8% |
| | 5.7% | 5.3% | 28.2% | 2.9% | 55.7% | 42.2% | -19.8% | -9.1% | 25.8% | |

- 게임 '12년 2분기 수출액은 약 2,034억원으로 전년동기대비 16.8% 증가했으나 전분기대비 9.1% 하락. '11년 1분기 이후 전체 콘텐츠 산업 수출액 성장을 견인하고 있으나 '12년 1분기부터 하락세
 - '12년 2분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 62.6%로 '11년 2분기 (67.4%)에 비해 4.8%p 낮은 수준
 - '12년 2분기 수출액 중 대형업체인 네오위즈게임즈, 위메이드엔터테인먼트는 전년동기대비 19.5%, 624.1% 증가. 이는 개발력 및 자금력 보유 등으로 스마트게임 및 대형게임 경쟁력에 기인. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터의 전년동기대비 감소세가 '11년 3분기 이후 증가하다가 '12년 2분기는 감소로 전환되었으며 전년동기대비 21.9% 감소
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 1분기에 전년동기대비 7.1% 증가했으나 '11년 2분기부터 감소를 나타내고 있으며 '12년 2분기는 전년동기대비 13.5% 감소
 - 중소형 업체 중에서 게임하이, 컴투스, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 5개 업체는 '11년 4분기부터 연속으로 스마트게임 등 신작게임들의 국내외 수요증가로 '12년 2분기 수출액이 전년동기대비 높은 증가율 기록
 - ※ 컴투스 및 게임빌은 모바일 전문게임업체로 스마트폰 등 스마트기기의 보급확대 등 스마트 게임수요 인프라 증대가 수출 증가에 긍정적으로 영향을 미쳐 '11년 1분기 이후 큰 폭의

수출증가를 보임. 컴투스 및 게임빌의 '12년 2분기 수출액은 전년동기대비 각각 248.5%(154.9%)²⁾, 73.4%(436.4%) 증가

※ 제이씨엔터테인먼트 및 게임하이는 '12년 2분기 전년동기대비 66.8%(123.4%)³⁾, 31.7%(60.6%) 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터의 상승세가 '11년 4분기까지 이어지다가 '12년 1분기 이후 하락세. 향후 콘텐츠 소비에 부응하는 스마트기기의 지속 출시 등 게임시장 수요 인프라 성장에 따라 개발사들의 경쟁력을 보유 작품 출시 등으로 실적 상승은 긍정적

※ '10년 3분기에서 '12년 1분기까지 전분기대비 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%, 2.9%, 55.7% 상승, 19.8% 하락

● 게임 '12년 상반기 수출액은 약 4,272억원으로 전년동기대비 25.8% 증가

- 네오위즈게임즈는 '12년 상반기 수출액의 경우 1,740억원으로 전년동기대비 27.5% 증가

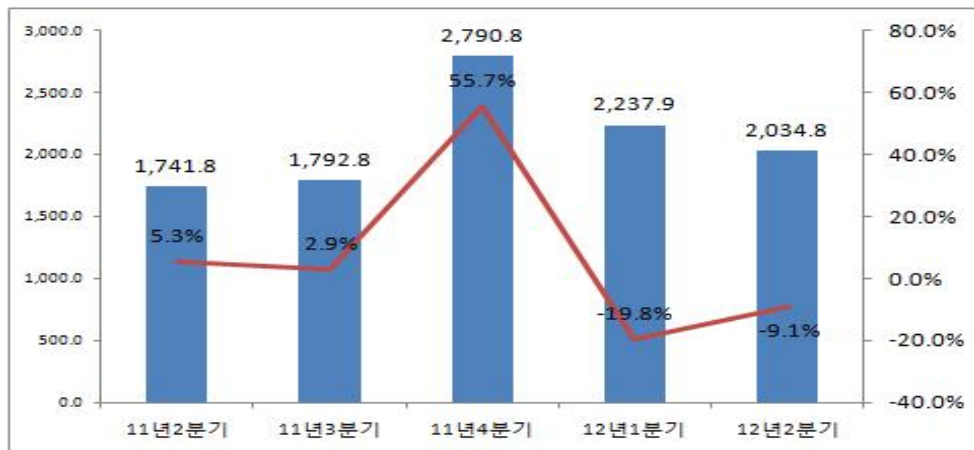
- 컴투스는 '12년 상반기 수출액의 경우 205억원으로 전년동기대비 212.5% 증가

- 게임빌은 '12년 상반기 수출액의 경우 131억원으로 전년동기대비 160.5% 증가

-제이씨엔터테인먼트는 '12년 상반기 수출액의 경우 65억원으로 전년동기대비 92.4% 증가

<그림 2> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)



2) 2012년 1분기 전년동기대비 수출액 성장률

3) 2012년 1분기 전년동기대비 수출액 성장률

1.1.3. 게임산업 상장사 영업이익액

<표 5> '11년 1분기~'12년 2분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

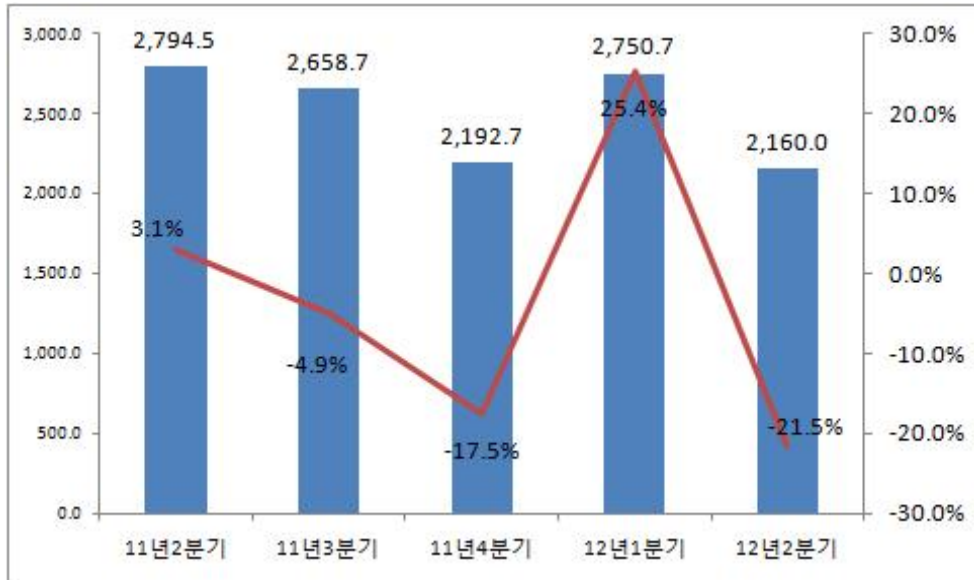
(단위 : 억원, %)

| 구분 | 2011년 영업이익 | | | | | 2012년 영업이익 | | | | |
|----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|---------------|-----------------|---------------|---------------|---------------|---------------|
| | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 3분기 (전기대비) | 4분기 (전기대비) | 2011년 (전년대비) | 1분기 (전기대비) | 2분기 (전기대비) | 상반기 (전년동기) | 2분기 (전년동기) |
| NHN | 1,679.9 | 1,507.8 | 3,187.7 | 1,501.8 | 1,514.6 | 6,204.1 | 1,617.4 | 1,495.5 | 3,112.9 | -0.8% |
| | 27.5% | -10.2% | 6.4% | -0.4% | 0.9% | 5.1% | 6.8% | -7.5% | -2.3% | |
| 엔씨소프트 | 526.0 | 638.6 | 1,164.6 | 521.9 | 282.3 | 1,968.8 | 295.4 | 144.5 | 439.9 | -77.4% |
| | 25.7% | 21.4% | 8.3% | -18.3% | -45.9% | -4.9% | 4.6% | -51.1% | -62.2% | |
| 네오위즈게임즈 | 232.8 | 286.3 | 519.1 | 250.3 | 298.6 | 1,068.0 | 357.4 | 253.4 | 610.8 | -11.5% |
| | -154.6% | 23.0% | 35.4% | -12.6% | 19.3% | 297.2% | 19.7% | -29.1% | 17.7% | |
| CJ E&M | 37.1 | 77.7 | 114.8 | 35.0 | 27.8 | 177.6 | 7.8 | -16.4 | -8.6 | -121.1% |
| | -45.7% | 109.4% | -44.5% | -55.0% | -20.6% | -51.5% | -71.9% | -310.3% | -107.5% | |
| 게임하이 | 39.7 | 14.9 | 54.6 | 54.7 | -75.3 | 34.0 | 119.5 | 82.1 | 201.6 | 451.0% |
| | -982.2% | -62.5% | 118.7% | 267.1% | -237.7% | 108.3% | 258.7% | -31.3% | 269.2% | |
| 엑토즈소프트 | 25.2 | 27.2 | 52.4 | 39.3 | 55.4 | 147.1 | 62.5 | 35.9 | 98.4 | 32.0% |
| | -26.3% | 7.9% | -25.8% | 44.5% | 41.0% | 4.0% | 12.8% | -42.6% | 87.8% | |
| 웹젠 | 9.5 | 26.8 | 36.3 | 29.7 | 28.9 | 94.9 | 44.2 | 9.3 | 53.5 | -65.3% |
| | -121.3% | 182.1% | -41.2% | 10.8% | -2.7% | 171.9% | 52.9% | -79.0% | 47.4% | |
| 와이디온라인 | 12.4 | -8.9 | 3.5 | 2.3 | -35.7 | -29.9 | -4.3 | 0.0 | -4.3 | -100.0% |
| | -107.3% | -171.8% | 74.5% | -125.8% | -1,652.2% | 81.1% | 88.0% | 100.0% | 222.9% | |
| 이스트소프트 | 21.4 | 36.2 | 57.6 | 75.5 | -31.0 | 102.1 | 14.9 | 11.7 | 26.6 | -67.7% |
| | 45.6% | 69.2% | 71.4% | 108.6% | -141.1% | 71.0% | 148.1% | -21.5% | -53.8% | |
| 한빛소프트 | -30.0 | -14.0 | -44.0 | 0.9 | -29.8 | -72.9 | 2.4 | -5.5 | -3.1 | 60.7% |
| | 45.1% | 53.3% | -78.1% | -106.4% | -3,411.1% | 24.4% | -108.1% | -329.2% | 93.0% | |
| 컴투스 | 2.8 | 6.7 | 9.5 | 9.8 | 10.6 | 29.9 | 5.2 | 67.6 | 72.8 | 909.0% |
| | -72.5% | 139.3% | -2.1% | 46.3% | 8.2% | 14.6% | -50.9% | 1200.0% | 666.3% | |
| 엠게임 | 8.0 | 14.0 | 22.0 | 10.5 | -3.3 | 29.2 | 10.2 | 6.0 | 16.2 | -57.1% |
| | -144.4% | 75.0% | 20.2% | -25.0% | -131.4% | 4071.4% | -409.1% | -41.2% | -26.4% | |
| 드래곤플라이 | 38.5 | 38.0 | 76.5 | 18.7 | -34.6 | 60.6 | 8.3 | 0.3 | 8.6 | -99.2% |
| | -318.8% | -1.3% | 25.6% | -50.8% | -285.0% | -27.6% | -124.0% | -96.4% | -88.8% | |
| 와이엔케이 코리아 | -6.0 | -6.7 | -12.7 | -9.0 | -5.4 | -27.1 | -1.5 | -8.2 | -9.7 | 22.4% |
| | -215.8% | -11.7% | -2640.0% | -34.3% | 40.0% | -530.2% | 72.2% | -446.7% | -23.6% | |
| 제이씨 엔터테인먼트 | 19.7 | 21.4 | 41.1 | 7.0 | 19.4 | 67.5 | 58.9 | 33.2 | 92.1 | 55.1% |
| | -377.5% | 8.6% | 20.2% | -67.3% | 177.1% | 91.2% | 203.6% | -43.6% | 124.1% | |
| 바른손게임즈 | 7.5 | 7.9 | 15.4 | 4.2 | 3.1 | 22.7 | 1.7 | -2.4 | -0.7 | -130.4% |
| | 1.4% | 5.3% | 6.2% | -46.8% | -26.2% | -24.1% | -45.2% | -241.2% | -104.5% | |
| 소프트맥스 | 11.6 | 11.9 | 23.5 | 9.5 | 11.1 | 44.1 | 9.5 | 12.2 | 21.7 | 2.5% |
| | -12.8% | 2.6% | 710.3% | -20.2% | 16.8% | 11.6% | -14.4% | 28.4% | -7.7% | |
| 조이맥스 | 10.9 | 14.2 | 25.1 | 3.7 | 12.0 | 40.8 | 10.4 | -7.7 | 2.7 | -154.2% |
| | -554.2% | 30.3% | -46.8% | -73.9% | 224.3% | -33.8% | -13.3% | -174.0% | -89.2% | |
| 게임빌 | 26.6 | 40.5 | 67.1 | 44.6 | 63.2 | 174.9 | 61.5 | 63.8 | 125.3 | 57.5% |
| | -47.5% | 52.3% | -5.6% | 10.1% | 41.7% | 11.9% | -2.7% | 3.7% | 86.7% | |
| 위메이드엔터 테인먼트 | 37.7 | 54.0 | 91.7 | 48.3 | 80.8 | 220.8 | 69.3 | -15.3 | 54.0 | -128.3% |
| | -47.3% | 43.2% | -37.7% | -10.6% | 67.3% | -20.9% | -14.2% | -122.1% | -41.1% | |
| 합계 | 2,711.3 | 2,794.5 | 5,505.8 | 2,658.7 | 2,192.7 | 10,357.2 | 2,750.7 | 2,160.0 | 4,910.7 | -22.7% |
| | 115.0% | 3.1% | 11.7% | -4.9% | -17.5% | 16.5% | 25.4% | -21.5% | -10.8% | |

- 게임 '12년 2분기 영업이익은 전년동기대비 22.7% 감소했으며 '11년 3분기 이후의 상승세가 '12년 2분기 들어 하락세로 전환되었으며 전분기대비 21.5% 하락
 - 대형업체 중에서 업체별로 '12년 1분기에 이어 '12년 2분기 전년동기대비 감소를 나타냄
 - ※ 네오위즈게임즈 '12년 2분기 영업이익은 약 253억원으로 전분기대비 29.1% 하락했으며, '10년 1분기 이후 영업이익의 전반적인 상승세가 '12년 2분기 들어 하락했으며 전년동기대비 11.5% 감소
 - ※ 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 '12년 2분기 영업이익은 전년동기대비 32.0% 증가, 128.3% 감소했으며 전분기대비 42.6%, 122.1% 하락
 - ※ 엔씨소프트 '12년 2분기 영업이익은 약 144억원으로 '11년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 이어지고 있으며 '12년 2분기 전년동기대비 77.4% 감소. CJ E&M '12년 2분기 영업이익은 전년동기대비 121.1% 감소했으며 대형업체 중 '12년 1분기 이후 다소 높은 영업이익 감소세를 나타냄
 - ※ NHN '12년 2분기 영업이익은 전년동기대비 0.8% 감소했으며 전분기대비 7.5% 하락
 - 중소형 업체들은 '11년 1분기 이후 스마트게임의 약진에 따라 영업이익의 업체별 등락을 보이고 있으나 전반적으로 호조세. 이 중 컴투스, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등은 상대적으로 높은 전년동기대비 흑자를 나타냄
 - ※ 컴투스 '12년 2분기 영업이익은 약 67억 6천만원으로 전년동기대비 909.0% 증가. 제이씨엔터테인먼트 영업이익은 약 33억 2천만원으로 전년동기대비 55.1% 증가. 게임빌 영업이익은 약 63억 8천만원으로 전년동기대비 57.5% 증가
- 게임 '12년 상반기 영업이익액은 약 4,910억원으로 전년동기대비 10.8% 감소
 - 엔씨소프트는 '12년 상반기 영업이익액의 경우 439억원으로 전년동기대비 62.2% 감소
 - 위메이드엔터테인먼트는 '12년 상반기 영업이익액의 경우 54억원으로 전년동기대비 41.1% 감소
 - 드래곤플라이는 '12년 상반기 영업이익액의 경우 8억원으로 전년동기대비 88.8% 감소

<그림 3> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 영업이익액 변동

(단위 : 억원, %)



1.1.4. 게임산업 상장사 종사자수

<표 6> '11년 1분기~'12년 2분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위 : 명, %)

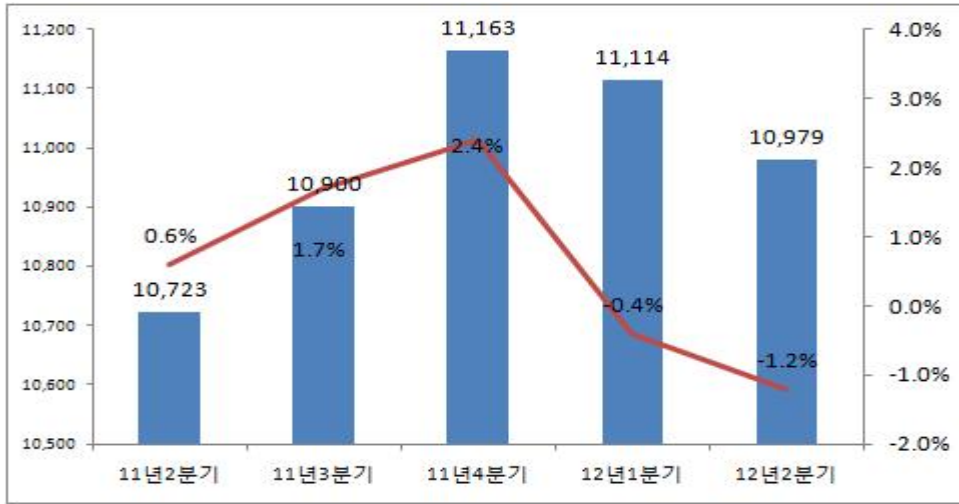
| 구분 | 2011년 종사자 | | | | 2012년 종사자 | | 전년동기대비 (2분기) |
|---------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | 3분기 (전분기대비) | 4분기 (전분기대비) | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | |
| NHN | 2,558 | 2,623 | 2,658 | 2,686 | 2,615 | 2,518 | -4.0% |
| | -0.8% | 2.5% | 1.3% | 1.1% | -2.6% | -3.7% | |
| 엔씨소프트 | 2,473 | 2,552 | 2,628 | 2,773 | 2,810 | 2,829 | 10.9% |
| | 3.0% | 3.2% | 3.0% | 5.5% | 1.3% | 0.7% | |
| 네오위즈게임즈 | 987 | 1,105 | 1,147 | 1,204 | 1,087 | 953 | -13.8% |
| | 6.1% | 12.0% | 3.8% | 5.0% | -9.7% | -12.3% | |
| CJ E&M | 415 | 442 | 457 | 443 | 445 | 450 | 1.8% |
| | -9.0% | 6.5% | 3.4% | -3.1% | 0.5% | 1.1% | |
| 게임하이 | 205 | 175 | 175 | 196 | 214 | 215 | 22.9% |
| | 3.5% | -14.6% | 0.0% | 12.0% | 9.2% | 0.5% | |
| 액토즈소프트 | 335 | 223 | 162 | 112 | 111 | 114 | -48.9% |
| | -1.5% | -33.4% | -27.4% | -30.9% | -0.9% | 2.7% | |
| 웹젠 | 577 | 487 | 504 | 522 | 533 | 511 | 4.9% |
| | 8.5% | -15.6% | 3.5% | 3.6% | 2.1% | -4.1% | |
| 와이디온라인 | 125 | 163 | 175 | 166 | 105 | 122 | -25.2% |
| | -12.6% | 30.4% | 7.4% | -5.1% | -36.7% | 16.2% | |
| 이스트소프트 | 305 | 323 | 322 | 328 | 337 | 368 | 13.9% |
| | 5.9% | 5.9% | -0.3% | 1.9% | 2.7% | 9.2% | |
| 한빛소프트 | 286 | 278 | 234 | 228 | 221 | 198 | -28.8% |
| | 2.9% | -2.8% | -15.8% | -2.6% | -3.1% | -10.4% | |
| 컴투스 | 350 | 362 | 380 | 404 | 431 | 477 | 31.8% |
| | | | | | | | |

| | | | | | | | |
|------------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|
| | 12.5% | 3.4% | 5.0% | 6.3% | 6.7% | 10.7% | |
| 엠펜게임 | 296 | 230 | 224 | 223 | 221 | 187 | -18.7% |
| | -23.5% | -22.3% | -2.6% | -0.4% | -0.9% | -15.4% | |
| 드래곤플라이 | 207 | 207 | 254 | 285 | 285 | 284 | 37.2% |
| | 1.5% | 0.0% | 22.7% | 12.2% | 0.0% | -0.4% | |
| 와이엔케이코리아 | 78 | 77 | 90 | 78 | 74 | 82 | 6.5% |
| | 4.0% | -1.3% | 16.9% | -13.3% | -5.1% | 10.8% | |
| 제이씨엔터테인먼트 | 321 | 315 | 311 | 314 | 349 | 339 | 7.6% |
| | 9.2% | -1.9% | -1.3% | 1.0% | 11.1% | -2.9% | |
| 바른손게임즈 | 177 | 185 | 177 | 192 | 182 | 147 | -20.5% |
| | 1.7% | 4.5% | -4.3% | 8.5% | -5.2% | -19.2% | |
| 소프트맥스 | 138 | 141 | 152 | 150 | 150 | 159 | 12.8% |
| | 3.8% | 2.2% | 7.8% | -1.3% | 0.0% | 6.0% | |
| 조이맥스 | 222 | 223 | 218 | 225 | 229 | 239 | 7.2% |
| | 2.3% | 0.5% | -2.2% | 3.2% | 1.8% | 4.4% | |
| 게임빌 | 128 | 123 | 137 | 143 | 150 | 164 | 33.3% |
| | 5.8% | -3.9% | 11.4% | 4.4% | 4.9% | 9.3% | |
| 위메이드엔터테인먼트 | 471 | 489 | 495 | 491 | 565 | 623 | 27.4% |
| | 3.5% | 3.8% | 1.2% | -0.8% | 15.1% | 10.3% | |
| 합계 | 10,654 | 10,723 | 10,900 | 11,163 | 11,114 | 10,979 | 2.4% |
| | 1.3% | 0.6% | 1.7% | 2.4% | -0.4% | -1.2% | |

- 게임 '12년 2분기 종사자수는 약 10,979명으로 전년동기대비 2.4% 증가했으나 전분기대비 1.2% 하락
 - '12년 1분기에 이어 대형업체들은 기존 대형신작게임 출시 및 스마트게임 등의 출시 증가에 따라 연구개발분야 등을 중심으로 지속적인 인력수요 증대 전망
 - ※ 엔씨소프트 및 위메이드엔터테인먼트의 '12년 2분기 종사자수는 각각 2,829명, 623명으로 전년동기대비 10.9%, 27.4% 증가했으며 '10년 1분기 이후 종사자수 증가세가 나타나고 있는 상황
 - 중소형 업체들은 스마트기기 보급 증대로 게임시장 환경이 개선됨에 따라 국내외 소셜게임, 스마트게임 등 수요 증가가 연구개발 및 마케팅분야 등 전문 인력수요 확대에 이어져 '11년 1분기 이후 높은 종사자수 증가율 유지
 - ※ 컴투스, 게임빌의 '12년 2분기 종사자수는 각각 477명, 164명 수준으로 전년동기대비 31.8%, 33.3% 증가
 - ※ 드래곤플라이 '12년 2분기 종사자수는 284명으로 전년동기대비 37.2% 증가해 '12년 1분기에 이어 게임상장사 중 종사자수 증가율이 가장 높은 수준

<그림 4> '11년 2분기~'12년 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> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 2.7% | 1.8% | 4.9% | 4.2% | 5.7% | 3.0%p |
| 콘텐츠산업 | 5.1% | 2.0% | 5.8% | 2.3% | 3.5% | △1.6%p |

- 게임산업 상장사 자산증가율은 '11년 3분기 1.8%로 최저치 기록 후, 상승하여 '12년 2분기는 5.7%를 보임. 전년동기대비 3.0%p 상승

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자산증가율은 3.5%로 전년동기대비 1.6%p 하락

□ 게임산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 8> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 9.8% | 12.3% | 11.6% | 1.4% | 8.0% | △1.8%p |
| 콘텐츠산업 | 6.0% | 8.4% | 9.0% | 3.1% | 4.1% | △1.9%p |

- 게임산업 상장사 투자증가율은 '11년 4분기까지 높은 수치를 나타냈다가 '12년 1분기에 1.4%로 하락 후, 2분기는 8.0%로 전년동기대비 1.8%p 하락
- ※ '12년 2분기 콘텐츠산업 투자증가율은 4.1%로 전년동기대비 1.9%p 하락

□ 게임산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 9> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 318.7% | 330.9% | 340.0% | 354.0% | 356.2% | 37.5%p |
| 콘텐츠산업 | 207.0% | 214.2% | 217.2% | 221.3% | 227.0% | 20.0%p |

- 게임산업 상장사 사내유보율은 '11년 2분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '12년 2분기는 356.2%로 전년동기대비 37.5%p 상승
- ※ '12년 2분기 콘텐츠산업 사내유보율은 227.0%로 전년동기대비 20.0%p 상승

1.2.2 게임산업 수익성 변화 추이

□ 게임산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 10> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 26.3% | 25.4% | 19.2% | 24.0% | 19.7% | △6.6%p |
| 콘텐츠산업 | 18.0% | 16.0% | 12.0% | 14.7% | 13.7% | △4.3%p |

- 게임산업 상장사 영업이익률은 '11년 2분기부터 4분기까지 하락세를 보이

다가 '12년 1분기 들어 상승하였으나 다시 하락하여 2분기 19.7%로 전년동기대비 6.6%p 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 영업이익률은 13.7%로 전년동기대비 4.3%p 하락

□ 게임산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

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

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 5.2% | 4.9% | 3.8% | 4.6% | 3.4% | △1.8%p |
| 콘텐츠산업 | 3.6% | 3.2% | 2.5% | 2.8% | 2.6% | △1.0%p |

- 게임산업 상장사 자산영업이익률은 '11년 2분기부터 4분기까지 하락세를 보이다가 '12년 1분기 들어 상승하였으나 다시 하락하여 2분기 3.4%로 전년동기대비 1.8%p 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.6%로 전년동기대비 1.0%p 하락

□ 게임산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

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

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 7.4% | 6.8% | 5.5% | 6.5% | 4.9% | △2.5%p |
| 콘텐츠산업 | 5.5% | 4.9% | 4.0% | 4.4% | 4.1% | △1.4%p |

- 게임산업 상장사 자본영업이익률은 '11년 2분기부터 4분기까지 하락세를 보이다가 '12년 1분기 들어 상승하였으나 다시 하락하여 2분기 4.9%로 전년동기대비 2.5%p 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.1%로 전년동기대비 1.4%p 하락

1.2.3 게임산업 안정성 변화 추이

□ 게임산업 상장사 부채비율 변화 추이

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

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 43.4% | 40.3% | 43.8% | 41.9% | 42.8% | △0.6%p |
| 콘텐츠산업 | 53.0% | 51.6% | 57.4% | 56.1% | 54.6% | 1.6%p |

- 게임산업 상장사 부채비율은 '11년 2분기부터 등락을 보이고 있으며 '12년 2분기는 42.8%로 전년동기대비 0.6%p 하락

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 부채비율은 54.6%로 전년동기대비 1.6%p 상승

□ 게임산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 14> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 275.8% | 288.8% | 266.0% | 254.2% | 282.3% | 6.5%p |
| 콘텐츠산업 | 188.9% | 199.3% | 183.9% | 179.1% | 183.7% | △5.2%p |

- 게임산업 상장사 유동비율은 '11년 3분기 이후 하락세를 보이고 있다가 '12년 2분기는 282.3%로 반등하여 전년동기대비 6.5%p 상승

※ '12년 2분기 콘텐츠산업 유동비율은 183.7%로 전년동기대비 5.2%p 하락

□ 게임산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 15> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 69.7% | 71.3% | 69.5% | 70.5% | 70.0% | 0.3%p |
| 콘텐츠산업 | 64.7% | 65.4% | 63.0% | 63.5% | 64.7% | 0.0%p |

- 게임산업 상장사 자기자본비율은 '11년 2분기 이후 약간의 등락을 나타내면서 '12년 2분기는 70.0%로 전년동기대비 0.3%p 상승
- ※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 64.7%로 전년동기대비 변화 없음

1.2.4 게임산업 생산성 변화 추이

□ 게임산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 16> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원,%)

| 구분 | 2011년 | | | 2012년 | | 전년동기대비 (2분기) |
|-------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| | 2분기 (전분기대비) | 3분기 (전분기대비) | 4분기 (전분기대비) | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | |
| 게임산업 | 0.99 | 0.96 | 1.02 | 1.03 | 1.00 | 1.0% |
| | 9.5% | -3.0% | 6.3% | 1.0% | -2.9% | |
| 콘텐츠산업 | 1.34 | 1.35 | 1.44 | 1.35 | 1.43 | 6.7% |
| | 7.6% | 0.7% | 6.7% | -6.2% | 5.9% | |

- 게임산업 상장사 1인평균매출액은 '11년 2분기 이후 증가세를 보이다가 '12년 2분기는 약 1억 수준으로 전년동기대비 1.0% 소폭 감소했으며 전분기대비 2.9% 감소
- ※ '12년 2분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 4,300만원으로 전년동기대비 6.7% 증가했으며 전분기대비 5.9% 상승

□ 게임산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 17> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 자본집약도 변화 추이

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| 게임산업 | 5.0 | 5.0 | 5.1 | 5.4 | 5.8 | 0.8p |
| 콘텐츠산업 | 6.7 | 6.7 | 6.9 | 7.1 | 7.4 | 0.7p |

- 게임산업 상장사 자본집약도는 '11년 2분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '12년 2분기는 5.8로 전년동기대비 0.8p 증가
- ※ '12년 2분기 콘텐츠산업 자본집약도는 7.4로 전년동기대비 0.7p 증가

Ⅲ. 2012년 2분기 및 상반기 게임산업 실태조사분석

2.1. 2012년 2분기 및 상반기 게임산업 실태조사 분석

<표 18> '11년 2분기~'12년 2분기 게임산업 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

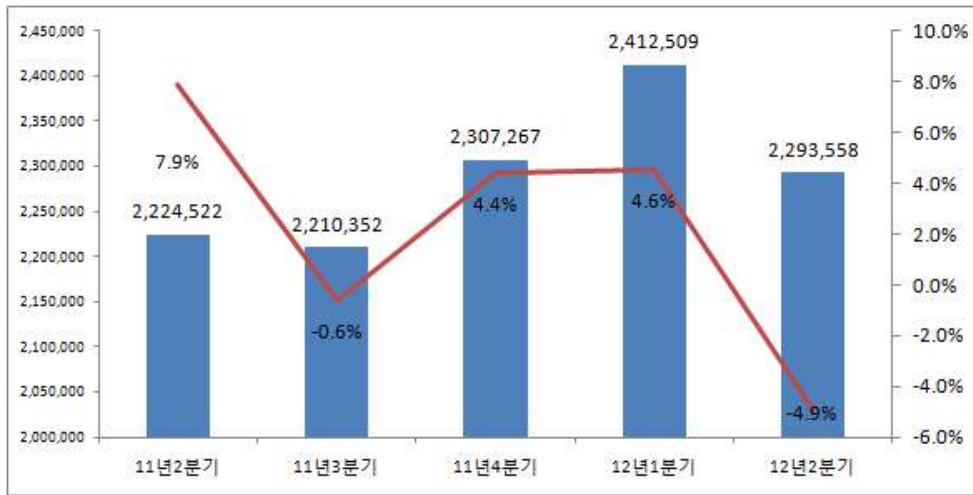
| 구 분 | | 게임 매출액(백만원) | 게임 수출액(백만원) | 게임 종사자(명) |
|------------|-----|-------------|-------------|-----------|
| 2011년p | 2분기 | 2,224,522 | 623,040 | 93,200 |
| | 상반기 | 4,287,121 | 1,226,166 | - |
| | 3분기 | 2,210,352 | 637,297 | 93,510 |
| | 4분기 | 2,307,267 | 763,622 | 95,015 |
| | 전체 | 8,804,740 | 2,627,085 | - |
| 2012년p | 1분기 | 2,412,509 | 662,587 | 94,705 |
| | 2분기 | 2,293,558 | 621,587 | 94,230 |
| | 상반기 | 4,706,067 | 1,284,174 | - |
| 2분기 전분기대비 | | -4.9% | -6.2% | -0.5% |
| 2분기 전년동기대비 | | 3.1% | -0.2% | 1.1% |
| 상반기 전년동기대비 | | 9.8% | 4.7% | - |

- 게임산업 '12년 2분기 매출액은 2조 2,935억원으로 전년동기대비 약 3.1% 증가, 전분기대비 4.9% 하락하였으며, '12년 상반기 매출액은 4조 7,060억원으로 전년 동기대비 9.8% 증가

- 매출액은 '11년 3분기부터 증가세이나, '12년 2분기에 소폭 하락

<그림 5> '11년 2분기~'12년 2분기 게임산업 매출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

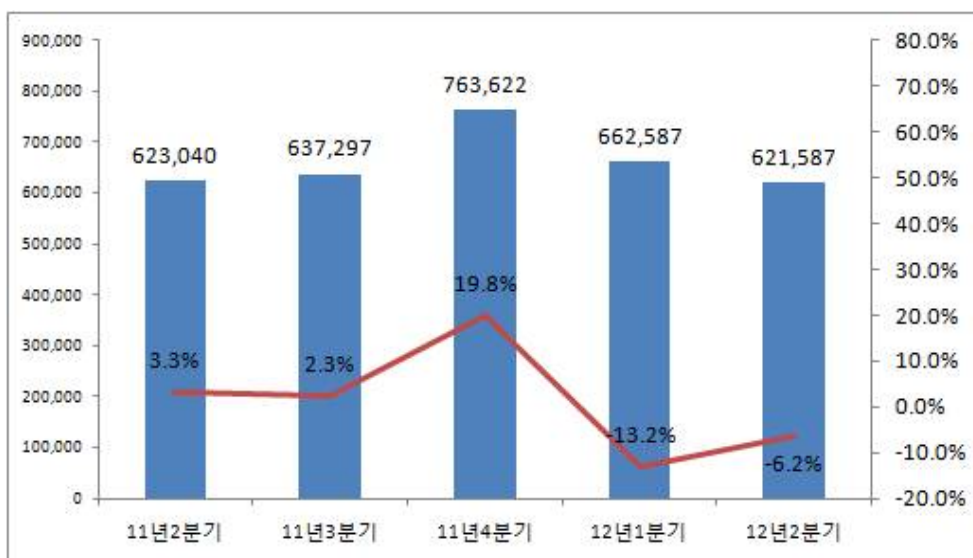


- 게임산업 '12년 2분기 수출액은 6,215억원으로 전년동기대비 약 0.2% 감소, 전분기대비 6.2% 하락하였으며, '12년 상반기 수출액은 1조 2,841억원으로 전년동기대비 4.7% 증가

- 수출액은 '11년 2분기 이후 지속적으로 증가하였으나, '11년 4분기부터 다시 하락

<그림 6>'11년 2분기~'12년 2분기 게임산업 수출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

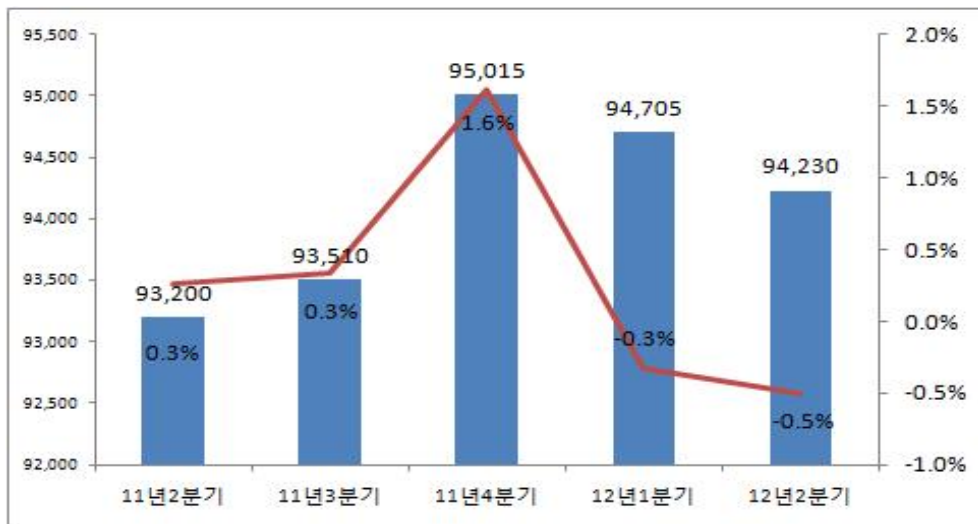


- 게임산업 '12년 2분기 종사자수는 9만 4,230명으로 전년동기대비 약 1.1% 증가, 전분기대비 0.5% 하락

- 종사자수는 '11년 2분기부터 증가세였으나, '12년 1분기부터 다시 하락

<그림 7> '11년 2분기~'12년 2분기 게임산업 종사자수 규모(예측치)

(단위 : 명, %)



<표 19> '11년 2분기~'12년 2분기 게임산업 투자관련 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

| 구 분 | | 게임 자체투자액(백만원) | 게임 외부투자액(백만원) | 게임 투자액합계(백만원) |
|------------|-----|---------------|---------------|---------------|
| 2011년p | 2분기 | 101,322 | 39,685 | 141,007 |
| | 상반기 | 200,970 | 77,262 | 278,232 |
| | 3분기 | 103,568 | 42,651 | 146,219 |
| | 4분기 | 126,653 | 51,889 | 178,542 |
| | 전체 | 431,191 | 171,802 | 602,993 |
| 2012년p | 1분기 | 132,658 | 53,698 | 186,356 |
| | 2분기 | 126,982 | 55,753 | 182,735 |
| | 상반기 | 259,640 | 109,451 | 369,091 |
| 2분기 전분기대비 | | -4.3% | 3.8% | -1.9% |
| 2분기 전년동기대비 | | 25.3% | 40.5% | 29.6% |
| 상반기 전년동기대비 | | 29.2% | 41.7% | 32.7% |

- 게임산업 '12년 2분기 투자액은 1,827억원으로 전년동기대비 약 29.6% 증가, 전분기대비 1.9% 하락하였으며, '12년 상반기 투자액은 3,690억원으로 전년동기대비 32.7% 증가

- 투자액은 '11년 2분기부터 증가세였으나, '12년 2분기 소폭 하락

- 게임산업 '12년 2분기 자체투자액은 1,269억원, 외부투자액은 557억원으로 각각 전년동기대비 25.3%, 40.5% 증가하였으며, 전분기대비 4.3% 하락, 3.8% 상승. '12년 상반기 자체투자액은 2,596억원, 외부투자액은 1,094억원으로 각각 전년동기대비 29.2%, 41.7% 증가
- 자체투자액 및 외부투자액 모두 '11년 2분기부터 지속적인 증가세 유지이나 자체투자액은 '12년 2분기 소폭 하락

<표 20> '11년 2분기~'12년 2분기 게임산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

| 구 분 | | 게임 전체 매출액 (백만원) | 게임 상장사 매출액 (백만원) | 게임 전체 대비 상장사비중(%) |
|--------|-----|--------------------|---------------------|----------------------|
| 2011년p | 2분기 | 2,224,522 | 1,061,690 | 47.7% |
| | 상반기 | 4,287,121 | 2,024,880 | 47.2% |
| | 3분기 | 2,210,352 | 1,048,590 | 47.4% |
| | 4분기 | 2,307,267 | 1,139,680 | 49.4% |
| | 전체 | 8,804,740 | 4,213,150 | 47.9% |
| 2012년p | 1분기 | 2,412,509 | 1,145,980 | 47.5% |
| | 2분기 | 2,293,558 | 1,095,740 | 47.8% |
| | 상반기 | 4,706,067 | 2,241,720 | 47.6% |

- 게임산업 '12년 2분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 47.8%로 전년동기 대비 0.1%p 증가, 전분기대비 약 0.3%p 증가하였으며, '12년 상반기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 47.6%로 전년동기대비 0.4%p 증가
- 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비중은 '11년 4분기에 비중이 큰 폭으로 높았다가 다시 '12년 1, 2분기에는 '11년 2, 3분기와 비슷해짐

<표 21> '11년 2분기~'12년 2분기 게임산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

| 구 분 | | 게임 전체 수출액 (백만원) | 게임 상장사 수출액 (백만원) | 게임 전체 대비 상장사비중(%) |
|--------|-----|--------------------|---------------------|----------------------|
| 2011년p | 2분기 | 623,040 | 174,180 | 28.0% |
| | 상반기 | 1,226,166 | 339,670 | 27.7% |
| | 3분기 | 637,297 | 179,280 | 28.1% |
| | 4분기 | 763,622 | 279,080 | 36.5% |
| | 전체 | 2,627,085 | 798,030 | 30.4% |
| 2012년p | 1분기 | 662,587 | 223,790 | 33.8% |
| | 2분기 | 621,587 | 203,480 | 32.7% |
| | 상반기 | 1,284,174 | 427,270 | 33.3% |

- 게임산업 '12년 2분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 32.7%로 전년동기 대비 4.7%p 증가, 전분기대비 약 1.1%p 하락하였으며, '12년 상반기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 33.3%로 전년동기대비 5.6%p 증가
 - 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비중은 '11년 4분기에 비중이 큰 폭으로 높았다가 다시 '12년 1, 2분기에는 소폭 낮아짐

부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 2.5% | 2.6% | 5.2% | 5.4% | 10.7% | 8.2%p |
| 엔씨소프트 | 11.3% | -1.0% | -0.8% | 3.2% | 1.6% | △9.7%p |
| 네오위즈게임즈 | -6.1% | 0.3% | 17.7% | -3.1% | 4.4% | 10.5%p |
| CJ E&M | - | - | - | - | - | - |
| 게임하이 | -17.5% | 31.0% | -20.0% | 13.9% | 1.8% | 19.3%p |
| 액토즈소프트 | 1.3% | 3.2% | 3.4% | 0.6% | 14.4% | 13.1%p |
| 웹젠 | 4.7% | -5.5% | 12.5% | 0.2% | -1.3% | △6.0%p |
| 와이디온라인 | 1.9% | 2.7% | -24.8% | 0.1% | -21.6% | △23.5%p |
| 이스트소프트 | 21.8% | 7.3% | 15.7% | 2.8% | 3.2% | △18.6%p |
| 한빛소프트 | -8.1% | -13.9% | -0.8% | -18.1% | -7.9% | 0.2%p |
| 컴투스 | 1.4% | 3.2% | 8.2% | 19.8% | 4.9% | 3.5%p |
| 엠게임 | 6.6% | 2.2% | -4.1% | 1.5% | 4.4% | △2.2%p |
| 드래곤플라이 | -0.8% | 10.1% | 3.5% | 8.9% | 1.7% | 2.5%p |
| 와이엔케이코리아 | -2.6% | -9.0% | 150.3% | 16.0% | -3.1% | △0.5%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 4.7% | 3.6% | 1.6% | 13.6% | -1.1% | △5.8%p |
| 바른손게임즈 | -5.2% | 7.9% | 9.0% | 17.9% | 1.2% | 6.4%p |
| 소프트맥스 | 6.8% | 4.5% | 5.8% | 2.4% | 4.9% | △1.9%p |
| 조이맥스 | 2.2% | 2.6% | 0.9% | 1.2% | 5.6% | 3.4%p |
| 게임빌 | 8.8% | 8.2% | 11.7% | 6.0% | 5.4% | △3.4%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | -3.5% | 1.4% | 0.9% | 8.8% | 0.4% | 3.9%p |
| 게임산업 | 2.7% | 1.8% | 4.9% | 4.2% | 5.7% | 3.0%p |
| 콘텐츠산업 | 5.1% | 2.0% | 5.8% | 2.3% | 3.5% | △1.6%p |

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

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 17.1% | 16.1% | 13.4% | 2.3% | 15.6% | △1.5%p |
| 엔씨소프트 | 12.8% | 10.6% | 10.5% | 4.2% | -0.1% | △12.9%p |
| 네오위즈게임즈 | -6.5% | 17.2% | 26.9% | 1.5% | 1.4% | 7.9%p |
| CJ E&M | - | - | - | - | - | - |
| 게임하이 | -42.7% | -36.1% | -30.3% | 0.1% | 10.6% | 53.3%p |
| 액토즈소프트 | 3.0% | -0.5% | 10.1% | 2.9% | -0.9% | △3.9%p |
| 웹젠 | 25.4% | 19.2% | 12.8% | -4.5% | 4.2% | △21.2%p |
| 와이디온라인 | 4.4% | 6.9% | 11.0% | 0.9% | 10.1% | 5.7%p |
| 이스트소프트 | 30.3% | 29.6% | 2.9% | 7.7% | 4.9% | △25.4%p |
| 한빛소프트 | -6.0% | -22.1% | -23.0% | -0.4% | 1.7% | 7.7%p |
| 컴투스 | 2.1% | 44.7% | 4.3% | 14.2% | 0.2% | △1.9%p |
| 엠게임 | 5.0% | 6.8% | 13.8% | 1.8% | 4.2% | △0.8%p |
| 드래곤플라이 | 7.2% | 10.3% | 14.4% | 3.3% | 3.9% | △3.3%p |

| | | | | | | |
|------------|-------|-------|-------|--------|--------|---------|
| 와이앤케이코리아 | 1.4% | -0.6% | -0.2% | 0.0% | -0.1% | △1.5%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 7.2% | 11.1% | 12.6% | 3.7% | -16.1% | △23.3%p |
| 바른손게임즈 | 10.5% | 11.5% | 1.7% | -7.5% | 7.8% | △2.7%p |
| 소프트맥스 | 17.4% | 16.6% | 15.2% | 2.0% | 4.9% | △12.5%p |
| 조이맥스 | -6.4% | 4.9% | -0.4% | -0.3% | 9.5% | 15.9%p |
| 게임빌 | 4.6% | 11.6% | 1.7% | 16.8% | -0.8% | △5.4%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | -3.9% | 4.3% | 1.6% | -18.5% | 8.9% | 12.8%p |
| 게임산업 | 9.8% | 12.3% | 11.6% | 1.4% | 8.0% | △1.8%p |
| 콘텐츠산업 | 6.0% | 8.4% | 9.0% | 3.1% | 4.1% | △1.9%p |

<표 부록 I -3> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 996.9% | 1043.5% | 1079.0% | 1129.8% | 1181.0% | 184.1%p |
| 엔씨소프트 | 442.1% | 460.9% | 469.6% | 475.5% | 480.9% | 38.8%p |
| 네오위즈게임즈 | 180.4% | 192.9% | 226.5% | 251.9% | 241.3% | 60.9%p |
| CJ E&M | - | - | - | - | - | - |
| 게임하이 | 51.8% | 59.9% | 52.8% | 65.3% | 74.1% | 22.3%p |
| 액토즈소프트 | 253.3% | 262.6% | 275.4% | 290.7% | 300.5% | 47.2%p |
| 웹젠 | 89.2% | 90.9% | 94.0% | 96.4% | 97.0% | 7.8%p |
| 와이디온라인 | 84.4% | 85.5% | 76.4% | 76.2% | 0.4% | △84.0%p |
| 이스트소프트 | 365.7% | 436.2% | 436.2% | 438.0% | 451.3% | 85.6%p |
| 한빛소프트 | 29.4% | 28.9% | 7.8% | 7.4% | 5.4% | △24.0%p |
| 컴투스 | 207.2% | 211.0% | 214.2% | 226.6% | 245.2% | 38.0%p |
| 엠게임 | 141.7% | 146.4% | 133.2% | 133.7% | 134.1% | △7.6%p |
| 드래곤플레이 | 224.1% | 222.4% | 224.5% | 219.2% | 220.5% | △3.6%p |
| 와이앤케이코리아 | 83.6% | 73.4% | 66.4% | 63.2% | -29.2% | △112.8%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 206.0% | 210.8% | 207.5% | 220.4% | 229.2% | 23.2%p |
| 바른손게임즈 | -10.7% | -8.0% | -7.9% | 0.0% | 2.0% | 12.7%p |
| 소프트맥스 | 80.4% | 85.4% | 86.3% | 88.8% | 95.3% | 14.9%p |
| 조이맥스 | 198.7% | 202.2% | 204.4% | 207.7% | 208.5% | 9.8%p |
| 게임빌 | 325.7% | 348.6% | 381.4% | 411.2% | 444.4% | 118.7%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | 165.3% | 169.6% | 170.6% | 175.9% | 174.5% | 9.2%p |
| 게임산업 | 318.7% | 330.9% | 340.0% | 354.0% | 356.2% | 37.5%p |
| 콘텐츠산업 | 207.0% | 214.2% | 217.2% | 221.3% | 227.0% | 20.0%p |

<표 부록 I -4> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|---------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 28.8% | 28.4% | 25.7% | 28.1% | 26.0% | △2.8%p |
| 엔씨소프트 | 45.6% | 42.1% | 25.9% | 25.5% | 12.4% | △33.2%p |
| 네오위즈게임즈 | 17.1% | 14.3% | 16.9% | 18.1% | 15.1% | △2.0%p |
| CJ E&M | 11.6% | 6.4% | 4.6% | 1.3% | -3.1% | △14.7%p |
| 게임하이 | 17.5% | 65.7% | -59.4% | 73.7% | 64.7% | 47.2%p |
| 액토즈소프트 | 11.0% | 15.3% | 21.9% | 25.0% | 18.8% | 7.8%p |
| 웹젠 | 18.7% | 19.2% | 16.0% | 27.4% | 7.0% | △11.7%p |

| | | | | | | |
|------------|--------|--------|--------|-------|--------|---------|
| 와이디온라인 | -8.1% | 2.0% | -32.8% | -4.5% | 0.0% | 8.1%p |
| 이스트소프트 | 45.3% | 110.2% | -28.4% | 18.6% | 15.8% | △29.5%p |
| 한빛소프트 | -18.3% | 1.0% | -13.9% | 2.7% | -6.7% | 11.6%p |
| 컴투스 | 7.9% | 10.7% | 9.4% | 4.6% | 30.7% | 22.8%p |
| 엠게임 | 13.2% | 9.3% | -3.0% | 8.4% | 5.7% | △7.5%p |
| 드래곤플라이 | 36.7% | 23.0% | -41.7% | 8.4% | 0.3% | △36.4%p |
| 와이엔케이코리아 | -28.8% | -41.9% | -16.5% | -4.4% | -38.1% | △9.3%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 24.7% | 7.8% | 16.0% | 31.3% | 19.1% | △5.6%p |
| 바른손게임즈 | 32.8% | 18.3% | 13.9% | 8.5% | -16.9% | △49.7%p |
| 소프트맥스 | 58.0% | 49.5% | 48.3% | 55.2% | 81.9% | 23.9%p |
| 조이맥스 | 21.9% | 6.2% | 14.9% | 15.1% | -11.9% | △33.8%p |
| 게임빌 | 41.2% | 44.6% | 38.2% | 37.2% | 41.9% | 0.7%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | 19.7% | 16.8% | 27.1% | 22.5% | -5.9% | △25.6%p |
| 게임산업 | 26.3% | 25.4% | 19.2% | 24.0% | 19.7% | △6.6%p |
| 콘텐츠산업 | 18.0% | 16.0% | 12.0% | 14.7% | 13.7% | △4.3%p |

<표 부록 I-5> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 6.9% | 6.7% | 6.4% | 6.5% | 5.4% | △1.5%p |
| 엔씨소프트 | 5.5% | 4.5% | 2.5% | 2.5% | 1.2% | △4.3%p |
| 네오위즈게임즈 | 5.4% | 4.7% | 4.8% | 5.9% | 4.0% | △1.4%p |
| CJ E&M | - | - | - | - | - | - |
| 게임하이 | 2.0% | 5.5% | -9.4% | 13.1% | 8.9% | 6.9%p |
| 액토즈소프트 | 2.4% | 3.4% | 4.6% | 5.1% | 2.6% | 0.2%p |
| 웹젠 | 1.8% | 2.1% | 1.9% | 2.8% | 0.6% | △1.2%p |
| 와이디온라인 | -1.6% | 0.4% | -8.4% | -1.0% | 0.0% | 1.6%p |
| 이스트소프트 | 5.5% | 10.7% | -3.8% | 1.8% | 1.3% | △4.2%p |
| 한빛소프트 | -2.2% | 0.2% | -5.5% | 0.5% | -1.4% | 0.8%p |
| 컴투스 | 1.0% | 1.4% | 1.4% | 0.6% | 7.1% | 6.1%p |
| 엠게임 | 1.2% | 0.9% | -0.3% | 0.9% | 0.5% | △0.7%p |
| 드래곤플라이 | 3.7% | 1.6% | -2.9% | 0.6% | 0.0% | △3.7%p |
| 와이엔케이코리아 | -1.9% | -2.8% | -0.7% | -0.2% | -0.9% | 1.0%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 3.0% | 0.9% | 2.6% | 6.8% | 3.9% | 0.9%p |
| 바른손게임즈 | 2.7% | 1.3% | 0.9% | 0.4% | -0.6% | △3.3%p |
| 소프트맥스 | 5.4% | 4.1% | 4.5% | 3.8% | 4.6% | △0.8%p |
| 조이맥스 | 1.4% | 0.3% | 1.1% | 1.0% | -0.7% | △2.1%p |
| 게임빌 | 6.3% | 6.4% | 8.1% | 7.4% | 7.3% | 1.0%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | 1.5% | 1.4% | 2.2% | 1.8% | -0.4% | △1.9%p |
| 게임산업 | 5.2% | 4.9% | 3.8% | 4.6% | 3.4% | △1.8%p |
| 콘텐츠산업 | 3.6% | 3.2% | 2.5% | 2.8% | 2.6% | △1.0%p |

<표 부록 I-6> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 10.3% | 9.8% | 9.6% | 9.6% | 8.2% | △2.1%p |
| 엔씨소프트 | 7.1% | 5.5% | 2.9% | 3.0% | 1.4% | △5.7%p |

| | | | | | | |
|------------|-------|-------|--------|-------|-------|--------|
| 네오위즈게임즈 | 10.9% | 9.6% | 10.9% | 12.1% | 8.0% | △2.9%p |
| CJ E&M | - | - | - | - | - | - |
| 게임하이 | 2.8% | 8.7% | -13.2% | 17.9% | 11.2% | 8.4%p |
| 액토즈소프트 | 3.4% | 4.7% | 6.3% | 6.8% | 3.8% | 0.4%p |
| 웹젠 | 3.0% | 3.3% | 2.7% | 4.0% | 0.8% | △2.2%p |
| 와이디온라인 | -3.6% | 0.9% | -26.3% | -3.1% | 0.0% | 3.6%p |
| 이스트소프트 | 10.1% | 17.5% | -7.2% | 3.4% | 2.6% | △7.5%p |
| 한빛소프트 | -6.5% | 0.4% | -19.2% | 1.9% | -4.7% | 1.8%p |
| 컴투스 | 1.0% | 1.5% | 1.5% | 0.7% | 8.0% | 7.0%p |
| 앱게임 | 1.8% | 1.3% | -0.5% | 1.4% | 0.8% | △1.0%p |
| 드래곤플라이 | 4.9% | 2.3% | -4.1% | 1.0% | 0.0% | △4.9%p |
| 와이엔케이코리아 | -2.7% | -3.9% | -2.4% | -0.7% | -4.2% | △1.5%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 3.3% | 1.1% | 2.9% | 8.3% | 4.5% | 1.2%p |
| 바른손게임즈 | 3.9% | 1.8% | 1.4% | 0.6% | -0.8% | △4.7%p |
| 소프트맥스 | 5.7% | 4.3% | 5.0% | 4.2% | 5.0% | △0.7%p |
| 조이맥스 | 1.5% | 0.4% | 1.2% | 1.0% | -0.7% | △2.2%p |
| 게임빌 | 6.9% | 7.1% | 9.3% | 8.4% | 8.0% | 1.1%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | 1.7% | 1.5% | 2.4% | 1.9% | -0.4% | △2.1%p |
| 게임산업 | 7.4% | 6.8% | 5.5% | 6.5% | 4.9% | △2.5%p |
| 콘텐츠산업 | 5.5% | 4.9% | 4.0% | 4.4% | 4.1% | △1.4%p |

<표 부록 I -7> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 49.7% | 47.8% | 50.4% | 48.1% | 52.7% | 3.0%p |
| 엔씨소프트 | 30.1% | 22.5% | 18.7% | 18.7% | 18.0% | △12.1%p |
| 네오위즈게임즈 | 102.2% | 103.1% | 129.4% | 104.7% | 99.5% | △2.7%p |
| CJ E&M | - | - | - | - | - | - |
| 게임하이 | 44.8% | 59.5% | 39.8% | 36.3% | 26.0% | △18.8%p |
| 액토즈소프트 | 41.4% | 40.7% | 38.9% | 32.3% | 46.1% | 4.7%p |
| 웹젠 | 66.9% | 54.1% | 47.3% | 42.7% | 39.6% | △27.3%p |
| 와이디온라인 | 120.9% | 124.3% | 211.8% | 207.1% | 148.6% | 27.7%p |
| 이스트소프트 | 84.0% | 64.3% | 90.6% | 91.5% | 91.6% | 7.6%p |
| 한빛소프트 | 192.4% | 154.2% | 246.7% | 250.3% | 244.6% | 52.2%p |
| 컴투스 | 5.1% | 6.0% | 7.5% | 26.4% | 12.5% | 7.4%p |
| 앱게임 | 54.9% | 53.5% | 60.2% | 61.9% | 66.2% | 11.3%p |
| 드래곤플라이 | 32.6% | 37.4% | 40.5% | 57.0% | 58.6% | 26.0%p |
| 와이엔케이코리아 | 39.2% | 38.9% | 253.2% | 326.6% | 364.1% | 324.9%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 10.8% | 12.2% | 14.5% | 21.9% | 15.9% | 5.1%p |
| 바른손게임즈 | 42.6% | 38.8% | 50.1% | 35.3% | 33.5% | △9.1%p |
| 소프트맥스 | 5.5% | 4.9% | 9.8% | 9.8% | 8.6% | 3.1%p |
| 조이맥스 | 8.4% | 9.1% | 8.6% | 7.9% | 8.0% | △0.4%p |
| 게임빌 | 10.3% | 11.6% | 14.1% | 12.3% | 9.5% | △0.8%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | 10.4% | 9.0% | 8.7% | 9.4% | 7.8% | △2.6%p |
| 게임산업 | 43.4% | 40.3% | 43.8% | 41.9% | 42.8% | △0.6%p |
| 콘텐츠산업 | 53.0% | 51.6% | 57.4% | 56.1% | 54.6% | 1.6%p |

<표 부록 I -8> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 271.2% | 294.7% | 268.6% | 280.1% | 337.5% | 66.3%p |
| 엔씨소프트 | 340.0% | 448.8% | 428.8% | 350.7% | 342.4% | 2.4%p |
| 네오위즈게임즈 | 160.1% | 88.7% | 120.4% | 112.2% | 114.9% | △45.2%p |
| CJ E&M | - | - | - | - | - | - |
| 게임하이 | 328.5% | 319.2% | 435.9% | 444.7% | 624.2% | 295.7%p |
| 액토즈소프트 | 397.4% | 424.6% | 399.1% | 461.7% | 335.0% | △62.4%p |
| 웹젠 | 112.6% | 112.1% | 207.1% | 235.8% | 225.1% | 112.5%p |
| 와이디온라인 | 80.9% | 82.4% | 74.5% | 72.9% | 79.3% | △1.6%p |
| 이스트소프트 | 193.4% | 266.6% | 242.0% | 228.8% | 236.0% | 42.6%p |
| 한빛소프트 | 116.1% | 119.9% | 112.7% | 107.9% | 102.5% | △13.6%p |
| 컴투스 | 1594.7% | 1372.4% | 986.7% | 189.1% | 385.2% | △1209.5%p |
| 엠게임 | 185.3% | 188.8% | 167.5% | 170.4% | 186.0% | 0.7%p |
| 드래곤플라이 | 80.8% | 87.2% | 79.4% | 73.6% | 103.4% | 22.6%p |
| 와이엔케이코리아 | 303.7% | 299.2% | 29.6% | 19.3% | 16.4% | △287.3%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 861.3% | 700.7% | 608.2% | 543.9% | 1134.4% | 273.1%p |
| 바른손게임즈 | 28.8% | 51.5% | 121.2% | 307.5% | 234.5% | 205.7%p |
| 소프트맥스 | 1236.7% | 3058.8% | 1062.3% | 771.0% | 1611.4% | 374.7%p |
| 조이맥스 | 980.6% | 870.9% | 870.9% | 965.5% | 793.1% | △187.5%p |
| 게임빌 | 1333.2% | 1061.0% | 833.0% | 687.3% | 954.7% | △378.5%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | 1046.9% | 1303.6% | 944.5% | 875.4% | 942.1% | △104.8%p |
| 게임산업 | 275.8% | 288.8% | 266.0% | 254.2% | 282.3% | 6.5%p |
| 콘텐츠산업 | 188.9% | 199.3% | 183.9% | 179.1% | 183.7% | △5.2%p |

<표 부록 I -9> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 66.8% | 67.6% | 66.5% | 67.5% | 65.5% | △1.3%p |
| 엔씨소프트 | 76.9% | 81.7% | 84.2% | 84.3% | 84.7% | 7.8%p |
| 네오위즈게임즈 | 49.4% | 49.2% | 43.6% | 48.8% | 50.1% | 0.7%p |
| CJ E&M | - | - | - | - | - | - |
| 게임하이 | 69.1% | 62.7% | 71.5% | 73.4% | 79.3% | 10.2%p |
| 액토즈소프트 | 70.7% | 71.1% | 72.0% | 75.6% | 68.4% | △2.3%p |
| 웹젠 | 59.9% | 64.9% | 67.9% | 70.1% | 71.6% | 11.7%p |
| 와이디온라인 | 45.3% | 44.6% | 32.1% | 32.6% | 40.2% | △5.1%p |
| 이스트소프트 | 54.4% | 60.9% | 52.5% | 52.2% | 52.2% | △2.2%p |
| 한빛소프트 | 34.2% | 39.3% | 28.8% | 28.5% | 29.0% | △5.2%p |
| 컴투스 | 95.1% | 94.3% | 93.0% | 79.1% | 88.9% | △6.2%p |
| 엠게임 | 64.6% | 65.2% | 62.4% | 61.8% | 60.2% | △4.4%p |
| 드래곤플라이 | 75.4% | 72.8% | 71.2% | 63.7% | 63.0% | △12.4%p |
| 와이엔케이코리아 | 71.9% | 72.0% | 28.3% | 23.4% | 21.5% | △50.4%p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 90.2% | 89.1% | 87.3% | 82.0% | 86.3% | △3.9%p |
| 바른손게임즈 | 70.1% | 72.1% | 66.6% | 73.9% | 74.9% | 4.8%p |
| 소프트맥스 | 94.8% | 95.4% | 91.0% | 91.1% | 92.0% | △2.8%p |
| 조이맥스 | 92.3% | 91.7% | 92.1% | 92.7% | 92.6% | 0.3%p |

| | | | | | | |
|------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| 게임빌 | 90.6% | 89.6% | 87.7% | 89.0% | 91.4% | 0.8%p |
| 위메이드엔터테인먼트 | 90.6% | 91.7% | 92.0% | 91.4% | 92.8% | 2.2%p |
| 게임산업 | 69.7% | 71.3% | 69.5% | 70.5% | 70.0% | 0.3%p |
| 콘텐츠산업 | 64.7% | 65.4% | 63.0% | 63.5% | 64.7% | 0.0%p |

<표 부록 I -10> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이
(단위 : 억원,%)

| 구분 | 2011년 | | | 2012년 | | 전년동기대비 (2분기) |
|------------|----------------|----------------|----------------|----------------|----------------|-----------------|
| | 2분기 (전분기대비) | 3분기 (전분기대비) | 4분기 (전분기대비) | 1분기 (전분기대비) | 2분기 (전분기대비) | |
| NHN | 2.00 | 1.99 | 2.20 | 2.20 | 2.28 | 14.4% |
| | 1.1% | -0.2% | 10.3% | 0.3% | 3.6% | |
| 엔씨소프트 | 0.55 | 0.47 | 0.39 | 0.41 | 0.41 | -25.0% |
| | 7.0% | -14.0% | -16.7% | 4.9% | -0.1% | |
| 네오위즈게임즈 | 1.52 | 1.53 | 1.47 | 1.81 | 1.77 | 16.3% |
| | 1.1% | 0.4% | -3.7% | 23.6% | -2.6% | |
| CJ E&M | 1.52 | 1.20 | 1.35 | 1.34 | 1.19 | -21.5% |
| | 142.5% | -21.1% | 12.9% | -1.1% | -10.9% | |
| 게임하이 | 0.49 | 0.48 | 0.65 | 0.76 | 0.59 | 21.1% |
| | -2.4% | -2.3% | 35.8% | 17.3% | -22.1% | |
| 액토즈소프트 | 1.11 | 1.58 | 2.26 | 2.25 | 1.68 | 50.8% |
| | 58.5% | 42.3% | 42.8% | -0.2% | -25.6% | |
| 웹젠 | 0.29 | 0.31 | 0.35 | 0.30 | 0.26 | -11.5% |
| | 27.9% | 4.6% | 13.0% | -12.8% | -14.1% | |
| 와이디온라인 | 0.67 | 0.65 | 0.66 | 0.90 | 0.74 | 9.2% |
| | -27.0% | -3.7% | 1.0% | 37.6% | -18.4% | |
| 이스트소프트 | 0.25 | 0.21 | 0.33 | 0.24 | 0.20 | -18.8% |
| | 2.4% | -14.1% | 56.4% | -28.6% | -15.3% | |
| 한빛소프트 | 0.27 | 0.39 | 0.94 | 0.40 | 0.42 | 52.0% |
| | 52.6% | 43.7% | 138.0% | -57.1% | 3.6% | |
| 컴투스 | 0.24 | 0.24 | 0.28 | 0.26 | 0.46 | 95.8% |
| | 12.7% | 2.0% | 15.8% | -6.3% | 76.9% | |
| 엠게임 | 0.46 | 0.51 | 0.49 | 0.55 | 0.56 | 21.8% |
| | 19.6% | 9.6% | -3.4% | 12.6% | 2.2% | |
| 드래곤플라이 | 0.50 | 0.32 | 0.29 | 0.35 | 0.34 | -31.4% |
| | 7.8% | -36.1% | -8.9% | 19.8% | -1.6% | |
| 와이엔케이코리아 | 0.30 | 0.24 | 0.42 | 0.46 | 0.26 | -13.4% |
| | -12.6% | -21.1% | 75.5% | 9.3% | -42.8% | |
| 제이씨엔터테인먼트 | 0.27 | 0.29 | 0.39 | 0.54 | 0.51 | 86.7% |
| | -7.6% | 4.7% | 34.5% | 39.3% | -4.8% | |
| 바른손게임즈 | 0.13 | 0.13 | 0.12 | 0.11 | 0.10 | -25.8% |
| | -13.0% | -0.3% | -10.6% | -5.4% | -12.1% | |
| 소프트맥스 | 0.15 | 0.13 | 0.15 | 0.11 | 0.09 | -35.5% |
| | -5.8% | -13.1% | 21.4% | -25.2% | -18.3% | |
| 조이맥스 | 0.29 | 0.27 | 0.36 | 0.30 | 0.27 | -6.6% |
| | 4.9% | -5.8% | 30.9% | -15.8% | -10.0% | |
| 게임빌 | 0.80 | 0.73 | 1.16 | 1.10 | 0.93 | 16.3% |
| | 60.4% | -8.6% | 58.7% | -4.7% | -15.8% | |
| 위메이드엔터테인먼트 | 0.56 | 0.58 | 0.61 | 0.55 | 0.42 | -25.2% |
| | -6.2% | 3.2% | 4.9% | -10.3% | -23.0% | |
| 게임산업 | 0.99 | 0.96 | 1.02 | 1.03 | 1.00 | 1.0% |
| | 9.5% | -3.0% | 6.3% | 1.0% | -2.9% | |
| 콘텐츠산업 | 1.34 | 1.35 | 1.44 | 1.35 | 1.43 | 6.7% |
| | 7.6% | 0.7% | 6.7% | -6.2% | 5.9% | |

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

| 구분 | 2011년 2분기 | 2011년 3분기 | 2011년 4분기 | 2012년 1분기 | 2012년 2분기 | 2012년 2분기 전년동기증감 |
|------------|-----------|-----------|-----------|-----------|-----------|---------------------|
| NHN | 8.4 | 8.5 | 8.8 | 9.6 | 11.0 | 2.6p |
| 엔씨소프트 | 4.6 | 4.4 | 4.1 | 4.2 | 4.2 | △0.4p |
| 네오위즈게임즈 | 4.8 | 4.6 | 5.2 | 5.6 | 6.6 | 1.8p |
| CJ E&M | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0 | 0.0p |
| 게임하이 | 4.4 | 5.7 | 4.1 | 4.3 | 4.3 | △0.1p |
| 액토즈소프트 | 5.1 | 7.2 | 10.8 | 11.0 | 12.2 | 7.1p |
| 웹젠 | 3.0 | 2.8 | 3.0 | 2.9 | 3.0 | 0.0p |
| 와이디온라인 | 3.4 | 3.2 | 2.6 | 4.0 | 2.7 | △0.7p |
| 이스트소프트 | 2.0 | 2.2 | 2.5 | 2.5 | 2.4 | 0.4p |
| 한빛소프트 | 2.3 | 2.3 | 2.4 | 2.0 | 2.1 | △0.2p |
| 컴투스 | 1.9 | 1.8 | 1.9 | 2.1 | 2.0 | 0.1p |
| 엠게임 | 5.1 | 5.4 | 5.2 | 5.3 | 6.6 | 1.5p |
| 드래곤플라이 | 5.0 | 4.5 | 4.1 | 4.5 | 4.6 | △0.4p |
| 와이엔케이코리아 | 4.5 | 3.5 | 10.2 | 12.5 | 10.9 | 6.4p |
| 제이씨엔터테인먼트 | 2.3 | 2.4 | 2.4 | 2.5 | 2.5 | 0.2p |
| 바른손게임즈 | 1.6 | 1.8 | 1.8 | 2.2 | 2.8 | 1.2p |
| 소프트맥스 | 1.6 | 1.5 | 1.6 | 1.7 | 1.7 | 0.1p |
| 조이맥스 | 4.7 | 4.9 | 4.8 | 4.7 | 4.8 | 0.1p |
| 게임빌 | 5.2 | 5.1 | 5.4 | 5.5 | 5.3 | 0.1p |
| 위메이드엔터테인먼트 | 7.2 | 7.2 | 7.3 | 6.9 | 6.3 | △0.9p |
| 게임산업 | 5.0 | 5.0 | 5.1 | 5.4 | 5.8 | 0.8p |
| 콘텐츠산업 | 6.7 | 6.7 | 6.9 | 7.1 | 7.4 | 0.7p |

부록2. 상장사 매출구조 분석

□ 게임

<게임_NHN> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품 목 | 주요 상표등 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성 비 (%) | 2분기 전기대 비 (%) | 2분기 전년동 기대비 (%) |
|----------------|-------------|---------|---------|---------|---------|-----------|---------|---------|----------------|------------------------|--------------------------|
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 영업수익 | | 504,838 | 523,541 | 529,305 | 589,728 | 2,147,412 | 576,065 | 574,740 | 100 | -0.2 | 9.8 |
| 1.영업수익 (매출) | | 501,845 | 521,784 | 524,611 | 573,078 | 2,121,318 | 572,857 | 572,056 | 99.5 | -0.1 | 9.6 |
| 검색광고 | 네이버 | 252,897 | 264,665 | 273,457 | 290,757 | 1,081,776 | 298,666 | 297,959 | 51.8 | -0.2 | 12.6 |
| 디스플레이 광고 | 네이버 | 59,069 | 80,283 | 69,954 | 89,373 | 298,679 | 73,876 | 90,005 | 15.7 | 21.8 | 12.1 |
| 온라인게임 | 한게임 | 165,839 | 154,313 | 156,303 | 164,218 | 640,673 | 164,089 | 140,041 | 24.4 | -14.7 | -9.2 |
| 기타 | 네이버/ 한게임 | 24,040 | 22,523 | 24,897 | 28,730 | 100,190 | 36,226 | 44,052 | 7.7 | 21.6 | 95.6 |
| 2. 기타수익 | | 2,993 | 1,757 | 4,694 | 16,650 | 26,094 | 3,208 | 2,684 | 0.5 | -16.3 | 52.8 |

- NHN의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 0.2% 감소, 전년동기대비 9.8% 증가하였으며, 매출의 99.5%를 차지하는 영업수익에서 전기대비 0.1% 감소, 전년동기대비 9.6%의 증가가 나타났고, 그 중 51.8%를 차지하는 검색광고가 전기대비 0.2% 감소, 전년동기대비 12.6% 증가
- 온라인게임 부분은 매출 비중이 24.4%로 전기대비 14.7%, 전년동기대비 9.2% 감소함

<게임_CJ E&M> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 사업부문 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성 비 (%) | 2분기 전기대 비 (%) | 2분기 전년동 기대비 (%) |
|---------------|---------|---------|---------|---------|-----------|---------|---------|----------------|------------------------|--------------------------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 방송사업 부문 | 89,947 | 175,119 | 170,305 | 200,418 | 635,789 | 162,263 | 209,023 | 63.2 | 28.8 | 19.4 |
| 게임사업 부문 | 13,598 | 79,664 | 54,842 | 60,011 | 208,115 | 59,617 | 53,702 | 16.2 | -9.9 | -32.6 |
| 영화사업 부문 | 6,223 | 44,788 | 53,791 | 61,982 | 166,784 | 61,752 | 25,492 | 7.7 | -58.7 | -43.1 |
| 음악/공연 사업부문 | 14,620 | 35,410 | 37,998 | 44,437 | 132,465 | 36,855 | 42,774 | 12.9 | 16.1 | 20.8 |
| 계 | 136,812 | 322,551 | 316,937 | 366,848 | 1,143,148 | 320,488 | 330,990 | 100 | 3.3 | 2.6 |

- CJ E&M의 매출구조를 살펴보면, 63.2%로 매출 비중이 가장 높은 방송사업부문과 음악/공연사업 부문에서 전기대비, 전년동기대비 증가하였으나, 게임, 영화사업부문에서 전기대비, 전년동기대비

- 감소하여 전체 CJ E&M은 '12년 2분기 기준 전기대비 3.3%, 전년동기대비 2.6% 증가하였음
- 게임사업부문은 16.2%의 매출 비중을 나타냈으며, 전기대비 9.9%, 전년동기대비 32.6% 감소하였으나, 상반기 전체로 보면 전년 상반기대비 매출 수준이 소폭 증가함

<게임_엔씨소프트> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품 목 | | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기대비 (%) |
|--------|----|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|---------|--------------|----------------|
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 리니지 | 수출 | 6,365 | 6,007 | 3,226 | 3,507 | 19,105 | 3,644 | 3,460 | 3.0 | -5.0 | -42.4 |
| | 내수 | 35,143 | 62,686 | 47,135 | 34,432 | 179,396 | 40,118 | 55,134 | 47.3 | 37.4 | -12.0 |
| | 합계 | 41,508 | 68,693 | 50,361 | 37,939 | 198,501 | 43,762 | 58,594 | 50.3 | 33.9 | -14.7 |
| 리니지 II | 수출 | 4,957 | 4,171 | 4,567 | 5,298 | 18,993 | 4,012 | 3,457 | 3.0 | -13.8 | -17.1 |
| | 내수 | 15,899 | 11,218 | 10,218 | 8,611 | 45,946 | 8,583 | 6,988 | 6.0 | -18.6 | -37.7 |
| | 합계 | 20,856 | 15,389 | 14,785 | 13,909 | 64,939 | 12,596 | 10,444 | 9.0 | -17.1 | -32.1 |
| 아이온 | 수출 | 12,526 | 10,595 | 12,050 | 15,481 | 50,652 | 11,300 | 10,494 | 9.0 | -7.1 | -1.0 |
| | 내수 | 47,295 | 41,352 | 42,619 | 36,631 | 167,897 | 42,824 | 28,380 | 24.3 | -33.7 | -31.4 |
| | 합계 | 59,820 | 51,948 | 54,669 | 52,112 | 218,549 | 54,124 | 38,874 | 33.4 | -28.2 | -25.2 |
| 길드워 | 수출 | 5 | 3 | 3 | 3 | 14 | 3 | 2 | 0.0 | -33.3 | -33.3 |
| | 내수 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | - | - | - |
| | 합계 | 5 | 3 | 3 | 3 | 14 | 3 | 2 | 0.0 | -33.3 | -33.3 |
| 기타 | 수출 | 1,751 | 1,706 | 1,962 | 1,883 | 7,302 | 2,154 | 2,027 | 1.7 | -5.9 | 18.8 |
| | 내수 | 2,990 | 2,410 | 2,313 | 3,159 | 10,872 | 3,226 | 6,614 | 5.7 | 105.0 | 174.4 |
| | 합계 | 4,742 | 4,115 | 4,275 | 5,042 | 18,174 | 5,380 | 8,641 | 7.4 | 60.6 | 110.0 |
| 합 계 | 수출 | 25,604 | 22,482 | 21,808 | 26,172 | 96,066 | 21,113 | 19,440 | 16.7 | -7.9 | -13.5 |
| | 내수 | 101,327 | 117,666 | 102,285 | 82,833 | 404,111 | 94,751 | 97,116 | 83.3 | 2.5 | -17.5 |
| | 합계 | 126,931 | 140,148 | 124,093 | 109,005 | 500,177 | 115,864 | 116,556 | 100 | 0.6 | -16.8 |

- 엔씨소프트의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 0.6% 증가, 전년동기대비 16.8% 감소하였으며, 기타 부분만이 전기대비 60.6%, 전년동기대비 110.0% 증가하였고, 나머지 게임 중 리니지가 전기대비 33.9% 증가했을 뿐, 대부분이 전년대비 감소함
- 전체 수출은 전기대비 7.9%, 전년동기대비 13.5% 감소하였고 내수에서 전기대비 2.5% 증가(리니지 내수), 전년동기대비 17.5% 감소함

<게임_네오위즈게임즈> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 대상회사 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기대비 (%) |
|-------------------------|---------|---------|---------|---------|-----------|---------|---------|---------|--------------|----------------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| (주)네오위즈게임즈 | 144,976 | 289,762 | 441,530 | 592,103 | 1,468,371 | 172,622 | 147,804 | 87.8 | -14.4 | -49.0 |
| (주)펜타비전 | 1,656 | 3,324 | 4,087 | 6,545 | 15,612 | 955 | 403 | 0.2 | -57.8 | -87.9 |
| Pentavision Global, Inc | 143 | 76 | 673 | 919 | 1,811 | 196 | 0 | 0 | - | - |
| (주)네오위즈씨알에스 | 1,336 | 2,134 | 2,783 | 3,276 | 9,529 | 1,099 | 453 | 0.3 | -58.8 | -78.8 |
| NEOWIZ GAMES China | 676 | 844 | 1,548 | 1,797 | 4,865 | 1,134 | -216 | -0.1 | -119.0 | -125.6 |

| | | | | | | | | | | |
|--------------------------------|---------|---------|---------|---------|-----------|---------|---------|------|-------|-------|
| NEOWIZ GAMES Inc. | 170 | 0 | 2 | 309 | 481 | 184 | 188 | 0.1 | 2.2 | - |
| NEOWIZ Games Entertainment Inc | 0 | 436 | 476 | 645 | 1,557 | 173 | 86 | 0.1 | -50.3 | -80.3 |
| GameOn Co., Ltd | 0 | 21,698 | 43,282 | 66,427 | 131,407 | 22,124 | 19,880 | 11.8 | -10.1 | -8.4 |
| 지온인베스트먼트(주) | 0 | 60 | 120 | 231 | 411 | 130 | 130 | 0.1 | 0.0 | 116.7 |
| (주)게임온스튜디오 | 0 | 355 | 1,733 | 3,097 | 5,185 | 1,338 | 1,369 | 0.8 | 2.3 | 285.6 |
| (주)에이씨티소프트 | 0 | 0 | 1,375 | 3,085 | 4,460 | 1,373 | 1,334 | 0.8 | -2.8 | - |
| 단순합계 | 148,957 | 318,689 | 497,609 | 678,434 | 1,643,689 | 201,328 | 171,469 | - | -14.8 | -46.2 |
| 연결조정효과 | -719 | -2,636 | -6,639 | -10,686 | -20,680 | -4,098 | -3,107 | - | 24.2 | -17.9 |
| 총 합계 | 148,238 | 316,053 | 490,970 | 667,748 | 1,623,009 | 197,230 | 168,362 | 100 | -14.6 | -46.7 |

- 네오위즈게임즈의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 14.6%, 전년동기대비 46.7% 감소하였으며, 매출 비중의 87.8%인 모회사 네오위즈게임즈에서 전기대비 14.4%, 전년동기대비 49.0%의 감소가 나타남
- 그 외 연결종속회사에서 가장 비중이 큰 Gameon 또한 전기대비 10.1%, 전년동기대비 8.4%가 감소하였고, 매출 비중이 미미한 지온인베스트먼트, 게임온스튜디오만 전년동기대비 증가함

<게임_엑토즈소프트> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품목 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기대비 (%) | |
|-----------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------------|----------------|--------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | | |
| 천년 | 수출 | 149 | 383 | 247 | 288 | 1,067 | 293 | 297 | 1.6 | 1.4 | -22.5 |
| | 내수 | 34 | 26 | 27 | 24 | 111 | 26 | 26 | 0.1 | 0.0 | 0.0 |
| | 합계 | 183 | 409 | 274 | 312 | 1,178 | 319 | 323 | 1.7 | 1.3 | -21.0 |
| A3 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내수 | 129 | 107 | 138 | 131 | 505 | 117 | 78 | 0.4 | -33.3 | -27.1 |
| | 합계 | 129 | 107 | 138 | 131 | 505 | 117 | 78 | 0.4 | -33.3 | -27.1 |
| 미르의 전설2,3 | 수출 | 19,650 | 20,092 | 21,786 | 21,198 | 82,726 | 20,359 | 15,484 | 80.9 | -23.9 | -22.9 |
| | 내수 | 408 | 433 | 439 | 839 | 2,119 | 882 | 827 | 4.3 | -6.2 | 91.0 |
| | 합계 | 20,058 | 20,525 | 22,225 | 22,037 | 84,845 | 21,241 | 16,311 | 85.3 | -23.2 | -20.5 |
| 라테일 | 수출 | 2,067 | 1,872 | 1,954 | 1,708 | 7,601 | 1,798 | 1,562 | 8.2 | -13.1 | -16.6 |
| | 내수 | 785 | 464 | 683 | 652 | 2,584 | 1,099 | 396 | 2.1 | -64.0 | -14.7 |
| | 합계 | 2,852 | 2,337 | 2,637 | 2,360 | 10,186 | 2,896 | 1,959 | 10.2 | -32.4 | -16.2 |
| 라제스카 | 수출 | 123 | 124 | 125 | 125 | 497 | 124 | 124 | 0.6 | 0.0 | 0.0 |
| | 내수 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 합계 | 123 | 124 | 125 | 125 | 497 | 124 | 124 | 0.6 | 0.0 | 0.0 |
| AquAqu | 수출 | 32 | 33 | 33 | 33 | 131 | 33 | 32 | 0.2 | -3.0 | -3.0 |
| | 내수 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 합계 | 32 | 33 | 33 | 33 | 131 | 33 | 32 | 0.2 | -3.0 | -3.0 |
| 종횡천하 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내수 | 2 | 2 | -11 | -1 | -8 | 0 | 0 | 0.0 | - | -100.0 |

| | | | | | | | | | | | |
|-----------|----|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|-------|--------|--------|
| | 합계 | 2 | 2 | -11 | -1 | -8 | 0 | 0 | 0.0 | - | -100.0 |
| 다크블 러드 | 수출 | 0 | 9 | 9 | 9 | 27 | 9 | 93 | 0.5 | 933.3 | 933.3 |
| | 내수 | 8 | 1,385 | 213 | 302 | 1,908 | 286 | 210 | 1.1 | -26.6 | -84.8 |
| | 합계 | 8 | 1,395 | 222 | 312 | 1,937 | 296 | 303 | 1.6 | 2.4 | -78.3 |
| 기타 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0.0 | -100.0 | - |
| | 내수 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 합계 | 0 | 0 | 0 | 1 | 1 | 1 | 0 | 0.0 | -100.0 | - |
| 합계 | 수출 | 22,022 | 22,513 | 24,155 | 23,362 | 92,052 | 22,616 | 17,593 | 92.0 | -22.2 | -21.9 |
| | 내수 | 1,366 | 2,417 | 1,489 | 1,947 | 7,219 | 2,411 | 1,536 | 8.0 | -36.3 | -36.5 |
| | 합계 | 23,388 | 24,930 | 25,643 | 25,309 | 99,270 | 25,027 | 19,129 | 100.0 | -23.6 | -23.3 |

※ 2011년 3,4분기 중횡천하 제품이 반입된 것으로 추정됨

※ 2011년 3분기 1,2분기 실적 수정됨

- 액토즈소프트의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 23.6%, 전년동기대비 23.3% 감소하였으며, 매출 비중이 높은 미르의 전설 2,3와 라테일에서 전기대비, 전년동기대비 10% 이상 큰 폭의 감소가 나타난 것이 영향
- 미르의 전설 2,3의 내수 부분은 전년동기대비 91.0% 증가했으나 매출 비중이 80.9%인 수출에 비해 4.3%의 매출 비중으로 크지 않아 전체 액토즈소프트의 매출에 영향을 주지 못함

| 구 분 | 판매경로 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기대비 (%) |
|-----|-----------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------------|----------------|
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 국 내 | 개인 (인포샵합) | 1,365 | 2,417 | 1,488 | 1,947 | 7,217 | 2,411 | 1,536 | 8.0 | -36.3 | -36.5 |
| | PC방 | 1 | 0 | 1 | 0 | 2 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 소 계 | 1,366 | 2,417 | 1,487 | 1,949 | 7,219 | 2,411 | 1,536 | 8.0 | -36.3 | -36.5 |
| 수 출 | 개별 계약 | 22,022 | 22,513 | 24,155 | 23,362 | 92,052 | 22,616 | 17,594 | 92.0 | -22.2 | -21.8 |
| | 합계 | 23,388 | 24,930 | 25,644 | 25,309 | 99,271 | 25,027 | 19,131 | 100.0 | -23.6 | -23.3 |

- 판매경로별로 국내, 수출 관계없이 전기대비, 전년동기대비 20% 이상의 감소를 보였고, 수출보다 국내 판매의 감소폭이 더 크게 나타남

<게임_드래곤플라이> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 매출 유형 | 품 목 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기 대비 (%) |
|-------|-----|-------|--------|-------|-------|--------|-------|-------|---------|--------------|-----------------|
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 게임 | 수출 | 5,723 | 4,561 | 3,986 | 4,121 | 18,391 | 4,399 | 3,520 | 36.1 | -20.0 | -22.8 |
| | 내수 | 3,814 | 3,760 | 3,669 | 3,763 | 15,006 | 3,902 | 3,965 | 40.6 | 1.6 | 5.5 |
| | 합계 | 9,537 | 8,321 | 7,656 | 7,883 | 33,397 | 8,301 | 7,485 | 76.7 | -9.8 | -10.0 |
| 기타 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 366 | 366 | 0 | 0 | 0 | - | - |
| | 내수 | 68 | 2,048 | 460 | 435 | 3,011 | 1,633 | 2,269 | 23.3 | 38.9 | 10.8 |
| | 합계 | 68 | 2,048 | 460 | 801 | 3,377 | 1,633 | 2,269 | 23.3 | 38.9 | 10.8 |
| 합계 | 수출 | 5,723 | 4,561 | 3,986 | 4,487 | 18,757 | 4,399 | 3,520 | 36.1 | -20.0 | -22.8 |
| | 내수 | 3,882 | 5,808 | 4,130 | 4,197 | 18,017 | 5,535 | 6,234 | 63.9 | 12.6 | 7.3 |
| | 합계 | 9,605 | 10,369 | 8,116 | 8,684 | 36,774 | 9,934 | 9,754 | 100.0 | -1.8 | -5.9 |

- 드래곤플라이의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 1.8%, 전년동기대비 5.9% 감소 하였으며, 기타 부분의 매출이 전기대비 38.9%, 전년동기대비 10.8% 증가했으나, 매출의 76.7%인 게임이 전기대비 9.8%, 전년동기대비 10.0% 감소하면서 전체 드래곤플라이 매출 감소
- 게임 중에서도 내수 부분은 전기대비 1.6%, 전년동기대비 5.5% 증가한 반면, 수출 부분이 전기대비 20.0%, 전년동기대비 22.8% 감소한 것이 큰 영향을 미침

<게임_게임하이> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 사업 부문 | 주요상 표등 | 매출유 형 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동 기대비 (%) |
|-------|---------|--------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------------|-----------------|
| | | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 게임 | 데카론 | 수 출 | 286 | 344 | 409 | 265 | 1,303 | 449 | 296 | 2.3 | -34.0 | -13.7 |
| | | 내 수 | 1,212 | 1,145 | 1,347 | 1,520 | 5,224 | 1,688 | 1,181 | 9.3 | -30.0 | 3.2 |
| | | 합 계 | 1,498 | 1,488 | 1,756 | 1,785 | 6,527 | 2,136 | 1,478 | 11.6 | -30.8 | -0.7 |
| | 서든 어택 | 수 출 | 425 | 475 | 583 | 579 | 2,062 | 667 | 752 | 5.9 | 12.7 | 58.3 |
| | | 내 수 | 8,336 | 6,368 | 5,846 | 9,982 | 30,532 | 13,208 | 10,328 | 81.4 | -21.8 | 62.2 |
| | | 합 계 | 8,761 | 6,843 | 6,429 | 10,561 | 32,594 | 13,875 | 11,080 | 87.3 | -20.1 | 61.9 |
| | 기타, 서비스 | 수 출 | 0 | 0 | 0 | 32 | 32 | 29 | 27 | 0.2 | -5.9 | - |
| | | 내 수 | 0 | 179 | 145 | 19 | 344 | 180 | 106 | 0.8 | -41.0 | -40.8 |
| | | 합 계 | 0 | 179 | 145 | 51 | 376 | 208 | 133 | 1.0 | -36.2 | -25.7 |
| 기타 | 운영 매출 | 수 출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내 수 | 0 | 0 | 0 | 273 | 273 | 0 | 0 | 0.0 | - | - | |
| | 합 계 | 0 | 0 | 0 | 273 | 273 | 0 | 0 | 0.0 | - | - | |
| 합 계 | 수 출 | 711 | 818 | 992 | 876 | 3,397 | 1,145 | 1,075 | 8.5 | -6.1 | 31.4 | |
| | 내 수 | 9,548 | 7,692 | 7,339 | 11,794 | 36,373 | 15,075 | 11,615 | 91.5 | -22.9 | 51.0 | |
| | 합 계 | 10,259 | 8,511 | 8,330 | 12,670 | 39,770 | 16,220 | 12,691 | 100.0 | -21.8 | 49.1 | |

- 게임하이의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 21.8% 감소, 전년동기대비 49.1% 증가하였으며, 매출 비중이 87.3%인 서든어택의 매출이 전기대비 20.1% 감소, 전년동기대비 61.9% 증가
- 매출 비중 11.6%의 데카론, 1%의 기타,서비스 부문은 전기대비, 전년동기대비 모두 감소하였고, 전기대비 하락했으나, 전년동기대비 증가한 서든어택은 수출과 내수 모든 부문에서 전년대비 큰 증가

<게임_컴투스> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품목 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비(%) | 2분기 전기대비(%) | 2분기 전년동기대비(%) |
|------------|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|---------------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 모바일게임 | 6,801 | 7,859 | 8,336 | 10,151 | 33,147 | 10,281 | 20,839 | 94.7 | 102.7 | 165.2 |
| 온라인게임 / 기타 | 518 | 674 | 791 | 1,095 | 3,078 | 963 | 1,170 | 5.3 | 21.5 | 73.6 |
| 합계 | 7,318 | 8,534 | 9,126 | 11,247 | 36,225 | 11,244 | 22,009 | 100.0 | 95.7 | 157.9 |

- 컴투스의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 95.7%, 전년동기대비 157.9% 증가하였으며, 모바일게임과 온라인게임/기타 모두 2011년 1분기부터 꾸준한 증가세를 보이고 있음
- 모바일게임은 전기대비 102.7%, 전년동기대비 165.2% 증가하였고, 온라인게임/기타는 전기대비 21.5%, 전년동기대비 73.6%가 증가

| 매출유형 | | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비(%) | 2분기 전기대비(%) | 2분기 전년동기대비(%) |
|------------|----|-------|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|-------------|---------------|
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 모바일게임 | 내수 | 4,299 | 3,904 | 2,951 | 4,683 | 15,837 | 3,944 | 6,864 | 31.2 | 74.0 | 75.8 |
| | 수출 | 2,501 | 3,956 | 5,384 | 5,469 | 17,310 | 6,337 | 13,975 | 63.5 | 120.5 | 253.3 |
| | 합계 | 6,801 | 7,860 | 8,335 | 10,151 | 33,147 | 10,281 | 20,839 | 94.7 | 102.7 | 165.1 |
| 온라인게임 / 기타 | 내수 | 494 | 584 | 697 | 997 | 2,772 | 853 | 1,063 | 4.8 | 24.6 | 82.0 |
| | 수출 | 24 | 90 | 94 | 98 | 306 | 110 | 107 | 0.5 | -2.7 | 18.9 |
| | 합계 | 518 | 674 | 791 | 1,095 | 3,078 | 963 | 1,170 | 5.3 | 21.5 | 73.6 |
| 합계 | 내수 | 4,793 | 4,488 | 3,648 | 5,680 | 18,609 | 4,797 | 7,927 | 36.0 | 65.2 | 76.6 |
| | 수출 | 2,525 | 4,046 | 5,478 | 5,567 | 17,616 | 6,447 | 14,082 | 64.0 | 118.4 | 248.0 |
| | 합계 | 7,318 | 8,534 | 9,126 | 11,246 | 36,224 | 11,244 | 22,009 | 100.0 | 95.7 | 157.9 |

- 모바일게임과 온라인게임/기타 모두 2011년 1분기부터 꾸준한 증가세를 보이고 있으며, 그 중 모바일게임의 수출이 매출 비중 63.5%로 가장 높고 전기대비 120.5%, 전년동기대비 253.3%로 증가폭도 가장 큼

<게임_와이드온라인> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품목 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비(%) | 2분기 전기대비(%) | 2분기 전년동기대비(%) |
|----|--------|--------|--------|--------|--------|-------|-------|--------|-------------|---------------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 수출 | 6,784 | 6,074 | 6,164 | 5,777 | 24,799 | 5,164 | 5,294 | 59.0 | 2.5 | -12.8 |
| 내수 | 4,759 | 4,910 | 5,195 | 5,105 | 19,969 | 4,313 | 3,681 | 41.0 | -14.7 | -25.0 |
| 합계 | 11,543 | 10,984 | 11,359 | 10,882 | 44,768 | 9,477 | 8,975 | 100.0 | -5.3 | -18.3 |

- 와이드온라인의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 5.3%, 전년동기대비 18.3% 감소하였으며, 수출은 전기대비 2.5% 소폭 증가하였으나, 수출과 내수 모두 전년동기대비 10% 이상 감소함

<게임_한빛소프트> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품 목 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기 대비 (%) | |
|--------------------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|-------|---------|--------------|-----------------|-------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | | |
| 온라인 | 수 출 | 2,537 | 5,040 | 4,126 | 4,636 | 16,339 | 3,385 | 3,187 | 38.5 | -5.8 | -36.8 |
| | 내 수 | 2,276 | 1,955 | 4,597 | 4,238 | 13,066 | 5,094 | 3,147 | 38.1 | -38.2 | 61.0 |
| | 합 계 | 4,813 | 6,995 | 8,723 | 8,874 | 29,405 | 8,479 | 6,334 | 76.6 | -25.3 | -9.4 |
| 캐릭터/ 기업용 솔루션 | 수 출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내 수 | 323 | 643 | 476 | 1,308 | 2,750 | 323 | 1,871 | 22.6 | 479.3 | 191.0 |
| | 합 계 | 323 | 643 | 476 | 1,308 | 2,750 | 323 | 1,871 | 22.6 | 479.3 | 191.0 |
| 기타 | 수 출 | 0 | 0 | 0 | 32 | 32 | 103 | 51 | 0.6 | -50.5 | - |
| | 내 수 | 10 | 7 | 40 | -24 | 33 | 11 | 13 | 0.2 | 18.2 | 85.7 |
| | 합 계 | 10 | 7 | 40 | 8 | 65 | 114 | 64 | 0.8 | -43.9 | 814.3 |
| 합계 | 수 출 | 2,537 | 5,040 | 4,126 | 4,668 | 16,371 | 3,488 | 3,238 | 39.2 | -7.2 | -35.8 |
| | 내 수 | 2,609 | 2,605 | 5,113 | 5,522 | 15,849 | 5,428 | 5,031 | 60.8 | -7.3 | 93.1 |
| | 합 계 | 5,146 | 7,645 | 9,239 | 10,190 | 32,220 | 8,916 | 8,269 | 100.0 | -7.3 | 8.2 |

- 한빛소프트의 매출구조를 살펴보면, 캐릭터/기업용 솔루션이 전기대비 479.3%, 전년동기대비 191.0% 증가하였으나 온라인이 전기대비 25.3%, 전년동기대비 9.4% 감소하여 '12년 2분기 기준 전체 한빛소프트의 매출은 전기대비 7.3% 감소, 전년동기대비 8.2% 증가
- 온라인의 내수 부분은 전년동기대비 61.0% 큰 폭의 증가를 보였으나, 수출 부분이 전년동기대비 36.8% 감소하면서 온라인 부분이 전기대비, 전년동기대비 모두 감소

<게임_이스트소프트> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품 목 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대 비 (%) | 2분기 전년동기 대비 (%) | |
|-----------------|-------|-------|-------|-------|--------|--------|-------|---------|---------------|-----------------|-------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | | |
| 알툴즈 패키지 | 수출 | 7 | 6 | 5 | 4 | 22 | 4 | 3 | 0.0 | -25.0 | -50.0 |
| | 내수 | 1,699 | 2,014 | 543 | 2,060 | 6,316 | 1,633 | 2,167 | 29.3 | 32.7 | 7.6 |
| | 합계 | 1,706 | 2,020 | 549 | 2,064 | 6,339 | 1,637 | 2,170 | 29.3 | 32.6 | 7.4 |
| 알툴즈서비스 &광고 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내수 | 1,265 | 1,424 | 1,245 | 1,095 | 5,029 | 1,110 | 1,420 | 19.2 | 27.9 | -0.3 |
| | 합계 | 1,265 | 1,424 | 1,245 | 1,095 | 5,029 | 1,110 | 1,420 | 19.2 | 27.9 | -0.3 |
| 인터넷디스크 등 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내수 | 358 | 220 | 309 | 2,225 | 3,112 | 988 | 193 | 2.6 | -80.5 | -12.3 |
| | 합계 | 358 | 220 | 309 | 2,225 | 3,112 | 988 | 193 | 2.6 | -80.5 | -12.3 |
| 카발온라인& 하울링소드 | 수출 | 1,710 | 2,086 | 2,332 | 2,761 | 8,889 | 2,061 | 1,883 | 25.5 | -8.6 | -9.7 |
| | 내수 | 2,344 | 2,249 | 2,414 | 2,764 | 9,771 | 2,202 | 1,731 | 23.4 | -21.4 | -23.0 |
| | 합계 | 4,054 | 4,335 | 4,746 | 5,524 | 18,659 | 4,263 | 3,614 | 48.9 | -15.2 | -16.6 |
| 합 계 | 수출 | 1,717 | 2,092 | 2,337 | 2,765 | 8,911 | 2,064 | 1,887 | 25.5 | -8.6 | -9.8 |
| | 내수 | 5,666 | 5,907 | 4,511 | 8,143 | 24,227 | 5,933 | 5,511 | 74.5 | -7.1 | -6.7 |
| | 합계 | 7,383 | 7,999 | 6,848 | 10,907 | 33,137 | 7,998 | 7,397 | 100.0 | -7.5 | -7.5 |

- 이스트소프트의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 7.5%, 전년동기대비 7.5% 감소 하였으나, 올 상반기와 전년 상반기를 비교하면 큰 증감이 나타나지 않음
- 알툴즈패키지, 알툴즈서비스&광고 등 알툴즈 관련 사업에서는 전기대비, 전년동기대비 증가 혹은

정체를 보인 반면, 인터넷디스크와 카발온라인&하울링쏘드 등의 게임 사업은 감소함

- 게임 사업은 수출과 내수의 매출 비중이 거의 비슷하나 전기대비, 전년동기대비 내수 부분의 감소폭이 더 크게 나타남

<게임_바른손게임즈> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품 목 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기 대비 (%) | |
|---------------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|---------|--------------|-----------------|--------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | | |
| 라스트카오스 로열티수입외 | 해외 | 2,157 | 1,907 | 1,719 | 1,524 | 7,307 | 1,514 | 1,096 | 77.1 | -27.6 | -42.5 |
| | 국내 | 26 | 19 | 16 | 13 | 74 | 3 | 0 | 0.0 | -100.0 | -100.0 |
| | 계 | 2,183 | 1,926 | 1,735 | 1,537 | 7,381 | 1,517 | 1,097 | 77.1 | -27.7 | -43.0 |
| 라그하임 로열티수입외 | 해외 | 50 | 77 | 89 | 98 | 314 | 67 | 51 | 3.6 | -23.9 | -33.8 |
| | 국내 | 347 | 354 | 417 | 394 | 1,512 | 370 | 263 | 18.5 | -28.9 | -25.7 |
| | 계 | 397 | 431 | 506 | 492 | 1,826 | 437 | 314 | 22.1 | -28.1 | -27.1 |
| 3D VLC 외 | 해외 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 국내 | 9 | -9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 계 | 9 | -9 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| 기 타 (서비스제공) | 해외 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 국내 | 58 | 60 | 67 | 198 | 383 | 49 | 11 | 0.8 | -77.6 | -81.7 |
| | 계 | 58 | 54 | 73 | 198 | 383 | 49 | 11 | 0.8 | -77.6 | -79.6 |
| 합계 | 해외 | 2,207 | 1,983 | 1,809 | 1,622 | 7,621 | 1,581 | 1,147 | 80.7 | -27.5 | -42.2 |
| | 국내 | 440 | 434 | 491 | 604 | 1,969 | 423 | 273 | 19.2 | -35.5 | -37.1 |
| | 계 | 2,648 | 2,417 | 2,299 | 2,226 | 9,590 | 2,003 | 1,422 | 100.0 | -29.0 | -41.2 |

- 바른손게임즈의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 29.0%, 전년동기대비 41.2% 감소하였으며, 라스트카오스, 라그하임 등의 주요 게임이 모두 전기대비, 전년동기대비 큰 폭 감소함

- 특히, 매출 비중이 77.1%인 라스트카오스의 해외 매출의 감소가 가장 크게 나타남

<게임_소프트맥스> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 주요품목 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기 대비 (%) | |
|--------------|-------|-------|-------|-------|-------|--------|-------|---------|--------------|-----------------|--------|
| | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | | |
| 창세기전3 ep4 외 | 수출 | 0.183 | 0.089 | 0.082 | 0.096 | 0.45 | 0.061 | 0.047 | 0.0 | -23.0 | -47.2 |
| | 내수 | 19 | 20 | 16 | 38 | 93 | 10 | 8 | 0.6 | -20.0 | -60.0 |
| | 합계 | 19 | 20 | 16 | 38 | 93 | 10 | 8 | 0.6 | -20.0 | -60.0 |
| 마그나카르타2 외 | 수출 | 6 | 52 | 0 | 0 | 58 | 2 | 1 | 0.1 | -50.0 | -98.1 |
| | 내수 | 0.001 | 0 | 0.172 | 0.007 | 0.18 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 합계 | 6 | 52 | 0 | 0 | 58 | 2 | 1 | 0.1 | -50.0 | -98.1 |
| 기타 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내수 | 0.052 | 0.296 | 0.388 | 53 | 53.736 | 19 | 0 | 0.0 | -100.0 | -100.0 |
| | 합계 | 0.052 | 0.296 | 0.388 | 53 | 53.736 | 19 | 0 | 0.0 | -100.0 | -100.0 |
| 신규 콘솔 외 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내수 | 32 | 32 | 121 | 33 | 218 | 22 | 44 | 3.4 | 100.0 | 37.5 |
| | 합계 | 32 | 32 | 121 | 33 | 218 | 22 | 44 | 3.4 | 100.0 | 37.5 |
| SD건담 캡슐파이터 외 | 수출 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0 | 0.0 | - | - |
| | 내수 | 2,075 | 1,944 | 1,778 | 2,185 | 7,982 | 1,880 | 1,229 | 95.8 | -34.6 | -36.8 |

| | | | | | | | | | | | |
|----|----|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|-------|
| | 합계 | 2,075 | 1,944 | 1,778 | 2,185 | 7,982 | 1,880 | 1,229 | 95.8 | -34.6 | -36.8 |
| 합계 | 수출 | 6 | 52 | 0 | 0 | 58 | 2 | 1 | 0.1 | -50.0 | -98.1 |
| | 내수 | 2,125 | 1,996 | 1,916 | 2,308 | 8,345 | 1,931 | 1,281 | 99.8 | -33.7 | -35.8 |
| | 합계 | 2,131 | 2,048 | 1,916 | 2,308 | 8,403 | 1,932 | 1,283 | 100.0 | -33.6 | -37.4 |

- 소프트맥스의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 33.6%, 전년동기대비 37.4% 감소하였으며, 매출의 95.8%를 차지하는 SD전담 캡슐파이터가 전기대비 34.6%, 전년동기대비 36.8% 감소하여 전체 매출에 영향을 미침
- 그 외 매출 비중이 낮은 게임들도 전기대비, 전년동기대비 모두 감소함

<게임_와이앤케이코리아> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 품목 | | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기 대비 (%) |
|-------|----|-------|-------|-------|-------|--------|-------|-------|---------|--------------|-----------------|
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 온라인게임 | 국내 | 1,609 | 1,232 | 1,339 | 2,294 | 6,474 | 2,510 | 1,343 | 62.6 | -46.5 | 9.0 |
| | 해외 | 1,087 | 1,101 | 812 | 972 | 3,972 | 887 | 804 | 37.4 | -9.4 | -27.0 |
| 합계 | | 2,696 | 2,333 | 2,151 | 3,266 | 10,446 | 3,397 | 2,147 | 100.0 | -36.8 | -8.0 |

- 와이앤케이코리아의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 36.8%, 전년동기대비 8.0% 감소하였으며, 매출의 62.6%를 차지하는 국내 매출이 전년동기대비 9.0%의 증가가 나타났으나, 해외 매출이 전년동기대비 27.0% 감소
- 국내 매출이 1분기에 높았기에 2분기에는 전년과 비슷한 수준이나 전기대비 46.5% 감소한 것으로 나타났고, 해외 매출도 전기대비 9.4% 감소

<게임_게임빌> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

| 사업부문 | 구분 | 2011년 | | | | | 2012년 | | 구성비 (%) | 2분기 전기대비 (%) | 2분기 전년동기 대비 (%) |
|-------|----|-------|-------|--------|--------|--------|--------|--------|---------|--------------|-----------------|
| | | 1분기 | 2분기 | 3분기 | 4분기 | 합계 | 1분기 | 2분기 | | | |
| 모바일게임 | 수출 | 1,208 | 3,832 | 2,509 | 3,177 | 10,726 | 6,486 | 6,647 | 43.6 | 2.5 | 73.5 |
| | 내수 | 5,167 | 5,978 | 7,495 | 13,388 | 32,028 | 10,066 | 8,584 | 56.4 | -14.7 | 43.6 |
| | 계 | 6,375 | 9,810 | 10,004 | 16,565 | 42,754 | 16,553 | 15,230 | 100.0 | -8.0 | 55.2 |

- 게임빌의 매출구조를 살펴보면, '12년 2분기 기준 전기대비 8.0% 감소, 전년동기대비 55.2% 증가하였으며, 수출과 내수가 각각 전년동기대비 73.5%, 43.6% 큰 폭으로 증가한 반면, 수출은 전기대비도 2.5% 증가하였고, 내수는 전기대비 14.7% 감소함

부록3. 분기별 소비자 실태조사 및 월별통계

□ 게임콘텐츠 '12년 2분기_소비자 월 평균 구입비용

(N=502, 중복응답)

| 구분 | 비디오게임콘솔 (81명) | 소프트웨어구입/ 대여(76명) | 온라인게임 (클라이언트기반) (160명) | 아케이드게임장 (81명) |
|------|------------------|---------------------|------------------------------|------------------|
| 구매금액 | 34,942원 | 31,112원 | 25,886원 | 24,657원 |

| 구분 | 온라인게임 (웹브라우저기반) (97명) | 테이블보드게임(52명) | 웹하드/P2P게임 (49명) | 모바일게임 (224명) |
|------|-----------------------------|--------------|--------------------|-----------------|
| 구매금액 | 24,440원 | 16,448원 | 11,688원 | 9,983원 |

□ 게임 월별 통계_게임사별 점유율 (2012년 6월 기준)

| 게임사명 (순위별 정렬) | 사용시간 (시) | 점유율 (%) | | 기간(월)대비 보유게임 등락현황(개) | | | |
|------------------|-------------|---------|--------|----------------------|----|----|----|
| | | 점유율 | 등락률 | 전체 | 상승 | 하락 | 보합 |
| 블리자드 | 2,398,558 | 36.31% | 6.80% | 6 | 0 | 4 | 2 |
| 엔씨소프트 | 717,760 | 10.87% | -2.44% | 8 | 6 | 2 | 0 |
| 넥슨 | 716,742 | 10.85% | -2.11% | 27 | 10 | 15 | 2 |
| 네오위즈게임즈 | 666,156 | 10.09% | 1.01% | 37 | 23 | 10 | 4 |
| CJ E&M | 425,277 | 6.44% | -1.27% | 44 | 24 | 18 | 2 |
| NHN | 279,689 | 4.23% | -0.76% | 31 | 15 | 10 | 6 |
| JCE | 90,490 | 1.37% | -0.04% | 6 | 3 | 2 | 1 |
| 예당온라인 | 31,689 | 0.48% | -0.01% | 5 | 4 | 1 | 0 |
| 엠게임 | 27,265 | 0.41% | -0.03% | 32 | 22 | 9 | 1 |
| 윈디소프트 | 22,546 | 0.34% | -0.09% | 4 | 2 | 2 | 0 |
| 웹젠 | 14,652 | 0.22% | -0.06% | 3 | 1 | 2 | 0 |
| 한빛소프트 | 8,555 | 0.13% | -0.02% | 10 | 2 | 6 | 2 |
| YNK코리아 | 8,054 | 0.12% | -0.05% | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 게임하이 | 7,608 | 0.12% | -0.02% | 2 | 1 | 1 | 0 |
| 위메이드엔터테인먼트 | 7,383 | 0.11% | -0.03% | 8 | 2 | 6 | 0 |
| 라이브플렉스 | 7,341 | 0.11% | -0.04% | 5 | 3 | 2 | 0 |
| 이스트소프트 | 5,993 | 0.09% | -0.04% | 2 | 0 | 2 | 0 |
| KTH | 4,553 | 0.07% | -0.05% | 5 | 2 | 3 | 0 |
| 그라비티 | 3,924 | 0.06% | -0.03% | 6 | 1 | 5 | 0 |
| 액토즈소프트 | 2,224 | 0.03% | -0.01% | 5 | 3 | 2 | 0 |
| 엔플루토 | 497 | 0.01% | 0.00% | 1 | 0 | 1 | 0 |
| 바른손게임즈 | 229 | 0.00% | -0.01% | 2 | 1 | 1 | 0 |

* 출처 : 게임트릭스 (6월 게임 동향)

2012년 2분기 및 상반기 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

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

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만이사 (메이븐스퀘어), 원지연 선임연구원 (메이븐스퀘어),
최 진 주임연구원 (메이븐스퀘어)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2012년 10월 8일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

가격 : 비매품

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

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