

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 상반기이여 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%	
엠펜게임	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%	
와이엔케이코리아	27.0	23.3	50.3	21.5	32.7	104.5	33.9	21.5	55.4	-7.7%
	-8.5%	-13.7%	-27.4%	-7.7%	52.1%	-19.1%	3.7%	-36.6%	10.1%	
제이씨엔터테인먼트	95.4	86.5	181.9	89.4	121.4	392.7	187.9	173.8	361.7	100.9%
	28.1%	-9.3%	47.5%	3.4%	35.8%	55.0%	54.8%	-7.5%	98.8%	
바른손게임즈	26.5	24.1	50.6	23.0	22.3	95.9	20.0	14.2	34.2	-41.1%
	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%	
위메이드엔터테인먼트	281.9	274.5	556.4	286.8	298.4	1,141.6	308.0	261.5	569.5	-4.7%
	-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

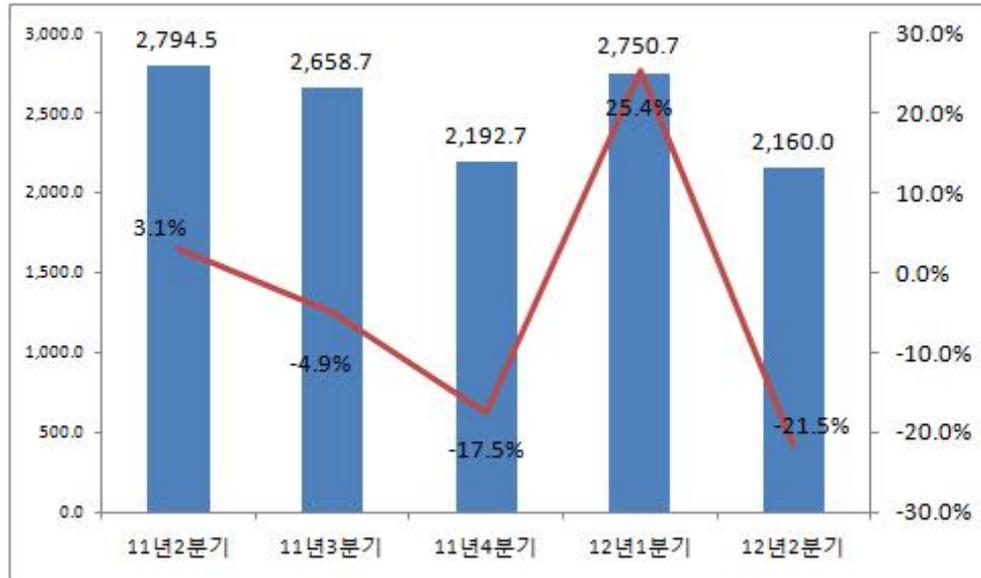
(단위 : 억원, %)

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	-6.0	-6.7	-12.7	-9.0	-5.4	-27.1	-1.5	-8.2	-9.7	22.4%
코리아	-215.8%	-11.7%	-2640.0%	-34.3%	40.0%	-530.2%	72.2%	-446.7%	-23.6%	
제이씨	19.7	21.4	41.1	7.0	19.4	67.5	58.9	33.2	92.1	55.1%
엔터테인먼트	-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	37.7	54.0	91.7	48.3	80.8	220.8	69.3	-15.3	54.0	-128.3%
테인먼트	-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, %)

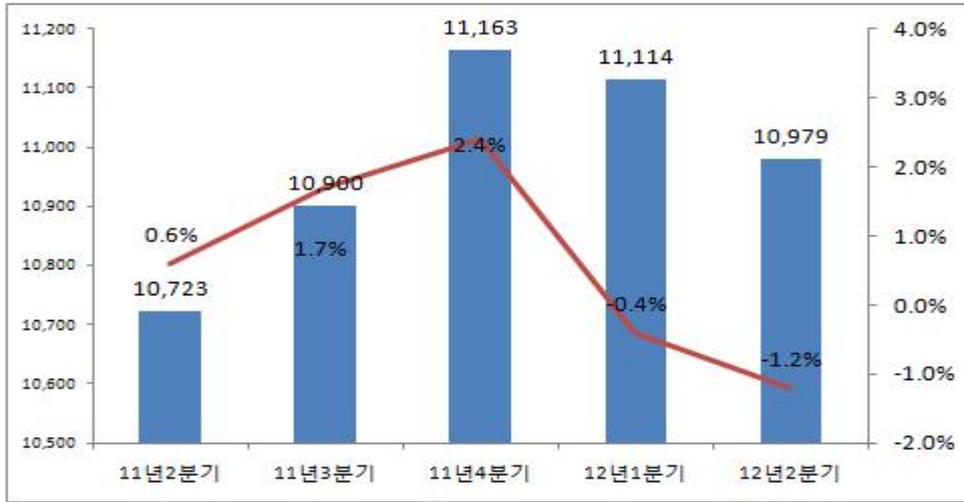
구분	2011년 종사자				2012년 종사자		전년동기대비 (2분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
NHN	2,558	2,623	2,658	2,686	2,615	2,518	-4.0%
	-0.8%	2.5%	1.3%	1.1%	-2.6%	-3.7%	
엔씨소프트	2,473	2,552	2,628	2,773	2,810	2,829	10.9%
	3.0%	3.2%	3.0%	5.5%	1.3%	0.7%	
네오위즈게임즈	987	1,105	1,147	1,204	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, %)

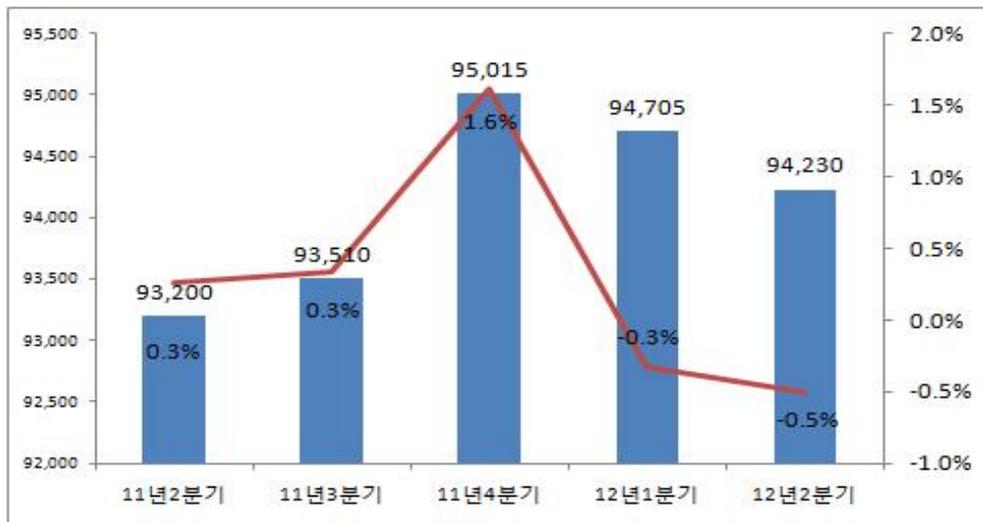


- 게임산업 '12년 2분기 종사자수는 9만 4,230명으로 전년동기대비 약 1.1% 증가, 전분기대비 0.5% 하락

- 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		구형비 (%)	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	수출	286	344	409	265	1,303	449	296	2.3	-34.0	-13.7
		내수	1,212	1,145	1,347	1,520	5,224	1,688	1,181	9.3	-30.0	3.2
		합계	1,498	1,488	1,756	1,785	6,527	2,136	1,478	11.6	-30.8	-0.7
	서든 어택	수출	425	475	583	579	2,062	667	752	5.9	12.7	58.3
		내수	8,336	6,368	5,846	9,982	30,532	13,208	10,328	81.4	-21.8	62.2
		합계	8,761	6,843	6,429	10,561	32,594	13,875	11,080	87.3	-20.1	61.9
	기타, 서비스	수출	0	0	0	32	32	29	27	0.2	-5.9	-
		내수	0	179	145	19	344	180	106	0.8	-41.0	-40.8
		합계	0	179	145	51	376	208	133	1.0	-36.2	-25.7
기타	운영 매출	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
		내수	0	0	0	273	273	0	0	0.0	-	-
		합계	0	0	0	273	273	0	0	0.0	-	-
합계	수출	711	818	992	876	3,397	1,145	1,075	8.5	-6.1	31.4	
	내수	9,548	7,692	7,339	11,794	36,373	15,075	11,615	91.5	-22.9	51.0	
	합계	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 전년동기 대비(%)
	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 전년동기 대비(%)
		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_와이디온라인> (2012년 2분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년					2012년		구성비(%)	2분기 전기대비(%)	2분기 전년동기 대비(%)
	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

- 와이디온라인의 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
- 알툴즈 패키지, 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”