

2012년 3분기  
콘텐츠산업 동향분석보고서  
(게임산업편)

2012. 12

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# I. 2012년 3분기 게임산업 INSIGHT

## 1.1. 게임산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '12년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 3,219억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 47.3%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 4.8% 성장하였고 전분기대비 0.2% 증가하였으며 CBI 분석 결과 3분기 122로 양호
- 게임산업의 '12년 3분기 수출규모를 살펴보면, 6,463억 원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 32.3%를 차지
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 16.4% 성장하였고 전분기대비 2.5% 상승하였으며 CBI 분석 결과 3분기 112로 양호

### □ 고용부문

- 게임산업의 '12년 3분기 고용규모를 살펴보면, 9만 3,657명이며 상장사 고용 비중은 11.1%를 차지
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 3분기 전년동기대비 4.7% 감소하였고 전분기대비 5.4% 하락하였으며, CBI 분석 결과 3분기 105로 양호

### □ 게임산업 2012년 4분기 전망

- 게임산업 '12년 4분기 매출CBI(121) 및 수출CBI(111)는 '12년 3분기 대비 감소 예상

- '12년 3분기에는 상반기에 이어 해외 대작의 국내온라인 게임시장 점유율은 여전히 높은 상황이나 국내 대작 온라인게임 선전과 신작 출시 등으로 국내 온라인 게임업체들의 실적이 호전 될 것으로 전망
  - ※ 엑스엘게임즈의 “아키에이지 온라인”, 네오위즈게임즈의 “블레스”, 위메이드엔터테인먼트의 “이카루스”, 넥슨의 “피파 온라인3”, 이스트소프트의 “카발2”, CJE&M의 “모나크”, “하운즈” 등 대형 신작 공개
  - ※ 엔씨소프트의 “블레이드앤소울”은 2분기 출시 후 점유율이 '12년 12월 현재 10% 내외이며 상위권 유지. 넥슨의 “서든어택”은 '12년 12월 현재 점유율이 8%대로 꾸준한 상위권 유지
- 스마트게임의 성장에 따라 기존 모바일게임 개발업체 뿐 아니라 대형 개발 업체들의 게임 공급으로 시장 확대 전망
  - ※ 엔씨소프트의 자회사인 핫독스튜디오의 “모두의 게임”, 위메이드엔터테인먼트의 “바이킹 아일랜드”, 컴투스의 “말랑말랑 목장”
- 기존 중소형 게임업체들의 이용자 편의성이 높은 스마트게임 등의 선전으로 여성 및 중장년층 등 이용자 저변 확대에 따른 시장 증가 전망
  - ※ 지속적인 상위권을 유지하고 있는 “롤더스카이”, “피쉬아일랜드”등과 카카오톡 게임하기 카테고리내의 “애니팡”, “드래곤 플라이트”, “아이러브 커피” 등 구글플레이, 앱스토어 등 오픈마켓에서 상위권 유지
- 국내 온라인 게임은 주력 해외시장인 중국지역과 더불어 동남아, 남미 등 신흥시장에서의 경쟁력 확대에 따라 해외 수출 증대 및 실적 확대 전망
  - ※ “포인트블랭크” 및 “로스트사기”는 인도네시아 시장에서 선두 유지, “그랜드체이스”, “울프 팀”, “카르마온라인”, “크로스파이어” 등이 브라질 현지 서비스 중
  - ※ “지스타 2012”에서 수출 상담 3,935건이 진행되었으며, 수출 실적은 약 1억 4,799만 달러
- 유럽재정위기 등 대외요인의 불확실성 저감 및 중국 등 게임 주요 수요국가들의 경기회복에 따라 해외시장에서 기존 온라인게임서비스 및 스마트게임 중심으로 수출 증대 전망

● 게임산업 '12년 4분기 고용CBI는 105로 호조세 유지 예상

- '11년 및 '12년에 이어 '13년 이후 스마트게임 수요확대에 따라 소기업창업 활성화 등 개발인력을 중심으로 수요 증대가 전망되며, 또한 기존 대형 개발사들은 스마트게임 등 신작 및 기존 온라인게임 업데이트에 따른 경력을 보유한 개발자 위주 수요 확대 예상

<표 1> 게임산업 부문별 CBI

구분	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
2013년 1분기	122	112	129	105	110	116

- '12년 4분기는 '12년 3분기 대비 다소 하락할 것으로 전망되나, 상승 기조는 이어갈 것으로 예상
- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 매출과 수출이 다소 호조될 것으로 전망

## 1.2. 주요 이슈

### □ 국내동향

- 2012년 하반기 들어 스마트폰을 중심으로 국내 모바일게임의 성장세가 두드러짐. 모바일 메신저내 게임 서비스 도입 등이 성장에 긍정적으로 작용
  - 2012년 7월 모바일 메신저 카카오톡(카카오)과 라인(NHN)이 10월에는 마이피플(다음)이 각각 게임 서비스를 도입함. 특히 국내 시장에서는 카카오톡 관련 게임이 모바일게임 대중화를 주도
  - 2012년 8월 카카오와 제휴해 출시된 선데이토즈의 “애니팡”이 누적 다운로드 2천만 건 이상을 넘어섰으며 6월에 첫 출시했으나 9월에 카카오톡 버전을 다시 선보인 넥스트플로어의 “드래곤플라이트”가 누적 다운로드 1천만 건 이상

- 2012년 상반기부터 국내 온라인 게임 대작이 꾸준히 출시 및 서비스되고 기존 제품의 업데이트가 이루어지면서 시장점유율이 점차 회복되는 양상
  - 2012년 상반기 높은 점유율을 기록했던 미국 블리자드의 “디아블로3”와 라이엇게임즈(텐센트 산하)의 “리그 오브 레전드”가 상반기부터 시장점유율을 높여갔으며 3분기 이후 꾸준히 PC방 점유율 1위를 기록
  - 국내 개발사 및 퍼블리셔는 하반기부터 기존 온라인게임(블레이드앤소울, 서든어택 등) 업데이트와 함께 온라인게임 대작(아키에이지 온라인, 피파 온라인3 등) 출시
- 2012년 11월 개최된 “지스타 2012”가 수출실적 1억 4,799만 달러(약 1600억 원)를 기록하는 등 성황리에 폐막
  - 수출 상담 3,935건이 진행되었으며 수출 실적은 1억 4,799만 달러를 기록해 전년대비 49% 증가
  - 투자 마켓을 신설해 26개 투자회사가 참여했으며 총 60억 원 규모의 투자 계약 성사

## □ 해외동향

- 2012년 11월 닌텐도는 자사의 차세대 가정용콘솔 “위 유(Wii U)”를 미국에서 처음 출시하며 12월에 일본 출시할 예정
  - 2012년 11월 닌텐도는 가정용콘솔 “위”의 후속으로 차세대 제품 “위 유”를 출시함. 닌텐도는 “위”, “3DS”를 발매할 때도 미국의 추수감사절 시즌에 맞추어 미국 발매를 일본보다 선행
- 2012년 11월 중국 최대의 게임업체인 텐센트는 서울에서 “2012 글로벌 퍼블리싱 세미나”를 개최
  - 텐센트는 싱가포르, 러시아, 브라질, 베트남 등 4국 시장에서 자사와 협력 및 제휴하고 있는 업체들을 소개하고 국제경쟁력을 갖춘 한국의 개발사에게

글로벌 시장 진출에 대한 전망을 제시

- 텐센트와 함께 행사에 참여한 가레나(싱가포르), 레벨업(필리핀), 매일닷루 게임즈(러시아), VNG(베트남) 등 4개사는 동남아, 중남미, 러시아 등 신흥 시장을 중심으로 사업을 전개

## II. 2012년 3분기 게임산업 상장사 분석

### 1.1. 게임산업 상장사 실적분석

#### 1.1.1. 게임산업 상장사 매출액

##### □ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

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

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2011년					2012년				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	
매출액	9,621.4	10,627.4	10,483.1	11,303.9	42,035.8	11,446.8	10,957.4	10,982.4	4.8%	
	-0.9%	10.5%	-1.4%	7.8%	16.7%	1.3%	-4.3%	0.2%		
영업이익	2,697.4	2,805.3	2,651.5	2,293.0	10,447.2	2,742.8	2,160.0	2,387.4	-10.0%	
	113.9%	4.0%	-5.5%	-13.5%	17.5%	19.6%	-21.2%	10.5%		
수출액	1,654.9	1,741.8	1,792.8	2,790.8	7,980.3	2,237.9	2,034.8	2,086.6	16.4%	
	5.7%	5.3%	2.9%	55.7%	42.2%	-19.8%	-9.1%	2.5%		
종사자수	10,654	10,723	10,900	11,163	-	11,114	10,979	10,384	-4.7%	
	1.3%	0.6%	1.7%	2.4%	-	-0.4%	-1.2%	-5.4%		

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

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 매출액					2012년 매출액				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	
NHN	5,038.2	5,245.6	5,293.0	5,897.3	21,474.1	5,760.1	5,747.9	5,955.6	12.5%	
	6.3%	4.1%	0.9%	11.4%	19.9%	-2.3%	-0.2%	3.6%		
엔씨소프트	1,269.3	1,401.5	1,240.9	1,090.1	5,001.8	1,158.6	1,165.6	1,130.6	-8.9%	
	-0.4%	10.4%	-11.5%	-12.2%	-2.8%	6.3%	0.6%	-3.0%		
네오위즈 게임즈	1,482.3	1,678.2	1,749.2	1,767.8	6,677.5	1,972.3	1,683.6	1,656.1	-5.3%	
	18.6%	13.2%	4.2%	1.1%	55.1%	11.6%	-14.6%	-1.6%		
CJ E&M	260.3	672.3	548.4	600.2	2,081.2	596.2	537.0	490.9	-10.5%	
	58.3%	158.3%	-18.4%	9.4%	-8.5%	-0.7%	-9.9%	-8.6%		
게임하이	102.4	85.3	83.3	126.7	397.7	162.2	126.9	115.8	39.0%	
	28.3%	-16.7%	-2.3%	52.1%	14.6%	28.0%	-21.8%	-8.7%		
액토즈소프트	235.1	248.1	256.4	253.1	992.7	250.3	191.3	192.5	-24.9%	
	-3.1%	5.5%	3.3%	-1.3%	-4.0%	-1.1%	-23.6%	0.6%		
웹젠	132.4	143.1	154.8	181.1	611.4	161.3	132.8	142.3	-8.1%	
	-8.1%	8.1%	8.2%	17.0%	48.7%	-10.9%	-17.7%	7.2%		
와이디온라인	115.5	109.8	113.6	108.8	447.7	94.7	89.8	71.0	-37.5%	
	-5.1%	-4.9%	3.5%	-4.2%	-12.2%	-13.0%	-5.2%	-20.9%		
이스트소프트	73.8	80.0	68.5	109.1	331.4	79.9	74.0	64.2	-6.3%	

	1.1%	8.4%	-14.4%	59.3%	24.0%	-26.8%	-7.4%	-13.2%	
한빛소프트	51.4	76.5	92.4	101.9	322.2	89.1	82.7	54.2	-41.3%
	-75.8%	48.8%	20.8%	10.3%	-26.7%	-12.6%	-7.2%	-34.5%	
컴투스	73.2	85.3	91.3	112.4	362.2	112.4	220.1	224.5	145.9%
	-16.2%	16.5%	7.0%	23.1%	17.1%	0.0%	95.8%	2.0%	
엠게임	114.3	106.2	113.4	109.0	442.9	121.6	105.2	101.6	-10.4%
	-2.1%	-7.1%	6.8%	-3.9%	-10.5%	11.6%	-13.5%	-3.4%	
드래곤플레이	96.0	103.7	81.2	83.0	363.9	99.3	97.5	70.4	-13.3%
	4.7%	8.0%	-21.7%	2.2%	2.4%	19.6%	-1.8%	-27.8%	
와이앤케이 코리아	27.0	23.3	21.5	32.7	104.5	34.0	21.5	25.6	19.1%
	-8.5%	-13.7%	-7.7%	52.1%	-19.1%	4.0%	-36.8%	19.1%	
제이씨 엔터테인먼트	95.4	86.5	89.4	121.4	392.7	175.0	173.8	149.3	67.0%
	28.1%	-9.3%	3.4%	35.8%	55.0%	44.2%	-0.7%	-14.1%	
바른손게임즈	26.4	24.2	23.0	22.3	95.9	20.0	14.2	13.0	-43.5%
	14.3%	-8.3%	-5.0%	-3.0%	-0.5%	-10.3%	-29.0%	-8.5%	
소프트맥스	21.3	20.5	19.2	23.0	84.0	17.3	14.9	10.0	-47.9%
	21.7%	-3.8%	-6.3%	19.8%	33.8%	-24.8%	-13.9%	-32.9%	
조이맥스	61.4	64.7	59.6	80.5	266.2	69.0	64.8	66.4	11.4%
	10.8%	5.4%	-7.9%	35.1%	-2.2%	-14.3%	-6.1%	2.5%	
게임빌	63.8	98.1	100.0	165.6	427.5	165.5	152.3	165.9	65.9%
	-32.7%	53.8%	1.9%	65.6%	39.6%	-0.1%	-8.0%	8.9%	
위메이드 엔터테인먼트	281.9	274.5	284.0	317.9	1,158.3	308.0	261.5	282.5	-0.5%
	-31.9%	-2.6%	3.5%	11.9%	6.4%	-3.1%	-15.1%	8.0%	
합계	9,621.4	10,627.4	10,483.1	11,303.9	42,035.8	11,446.8	10,957.4	10,982.4	4.8%
	-0.9%	10.5%	-1.4%	7.8%	16.7%	1.3%	-4.3%	0.2%	

● 게임 '12년 3분기 매출액은 약 1조 982억원으로 전년동기대비 4.8% 증가했으며 전분기대비 0.2% 상승

- '10년은 분기별 상승 및 하락을 보였으며 '11년 1분기 이후 상승기조가 '12년 2분기에 다소 큰 폭의 하락세를 나타냈으나 '12년 3분기 상승으로 전환

※ '09년의 미국발 금융위기에 따른 경기 저점에서 '10년부터 '11년 상반기까지 경기 상승이 이어졌으나, '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 충격으로 국내 경기 상승기조에 악영향이 우려되는 상황. 이러한 대내외 거시경제 불확실성이 '12년에 들어서도 저감되지 않으면서 향후 게임산업의 국내 매출액 등 실적 증가에 있어 다소 부정적일 것으로 전망. 다만, 1) 대내외 경쟁력을 보유한 국내大作게임 지속 출시 및 이를 통한 중국 등 해외수출의 상승기조 확보 2) 스마트기기 보급 확대 등 게임이용 패러다임 및 수요 인프라 변화에 따른 스마트게임 공급확대 등이 매출액 등 실적 상승의 주요 요인으로 작용할 것으로 예상

※ 온라인게임은 연령층을 불문하고 투입비용 대비 효율적이어서 다양한 소비층을 형성해 경기 정체 및 하락에 의한 매출감소의 우려는 다른 분야 대비 낮음. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용지수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기

- 대형업체<sup>1)</sup>들의 경우 일부 업체가 '11년 1분기 이후 매출액 증가세를 주도



하였으나 '12년 2분기 들어 다소 주춤. '12년 3분기는 업체별 매출실적 편차와 함께 매출 정체 또는 감소를 보이고 있으나 수출은 상대적으로 호조세가 이어져 국내매출 부진을 상쇄

- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용이 이어지고 있으며 유럽지역 등 시장 다변화로 '12년 3분기 매출감소를 수출 확대로 만회, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 5.3% 감소

※ 네오위즈게임즈는 매출의 급증세가 '12년 2분기까지 이어지다가 3분기 들어 감소. '10년부터 전반적으로 실적호조가 나타나고 있으며, 이는 국내내수 보다는 해외수출액 성장에 기인. '12년 3분기 수출액은 전년동기대비 7.0% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 FPS 장르의 '크로스파이어'가 '12년 8월 현재 동시 접속자수가 400만명을 이르는 등 중국시장에서의 성장세가 '11년에 이어 지속되고 있으며 또한 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국, 일본 등 40여개국 해외시장 진출로 매출액 증가. '12년 3분기 매출액 대비 수출비중은 약 49.5%로 '12년 2분기 대비 1.5%p 증가

- NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세가 '12년 2분기 들어 약간 감소했으나 성장기조를 이어가고 있으며 '12년 3분기 매출액<sup>2)</sup>은 전년동기대비 12.5% 증가

- 위메이드엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락을 나타내고 있으며 '12년 2분기 이후 감소세이며, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 0.5% 감소

- 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 1분기까지 다소 낮은 매출액 증가세에서 '11년 2분기 이후 증가를 보였으나 '11년 4분기부터 감소세. '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 8.9% 감소. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 '11년 3분기부터 일부 증가기조를 보였으나, '12년 2분기 이후 감소세로 전환되었으며 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 24.9% 큰 폭 감소

※ 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 3분기말 현재

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

2) 2012년 3분기누적 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 26.3%로 규모는 4,595억원으로 2012년 2분기의 비중 26.4%에 비해 약간 하락했으며 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 비중 하락세

점유율이 11.52%로 전분기 점유율 13.85%에 비해 약간 하락. '12년 3분기말 현재 블레이크 드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 22.83%로 '11년 4분기 19.16%, '11년 3분기 21.31% 등 점유율 하락세가 '12년 2분기 이후 점유율 확대 추세. '12년 3분기 이후 매출액 등 실적호조 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 신규 게임의 지속 개발 및 론칭 2) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 영향을 미칠 것으로 예상

- 향후 국내 대형업체들을 중심으로 적극적인 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대를 모색할 것으로 예상되면서, 일부 업체에 편중된 시장구조 및 게임산업 활성화에 대한 다면적 검토 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게임수요에 부응하는 경쟁력을 확보한 흥행작의 유무에 따라 업체별 편차가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대로 온라인 분야에 비해 모바일 및 SNS에 기반한 SNG게임 등 스마트게임이 매출 확대에 긍정적 영향. 향후 유럽재정 위기 등 대외불확실성이 점진적으로 해소되면서 중국 등 해외 게임수요 국가들의 경기회복이 가시화 될 경우 국내 게임 내수시장 성장에 긍정적 요인으로 작용할 것으로 예상되며 특히 경쟁력 및 완성도가 보유한 스마트게임은 해외시장을 중심으로 큰 폭의 호조 전망

※ 컴투스, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 3개 업체는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 흥행호조로 '12년 3분기 매출액의 경우 전년동기대비 145.9%, 67.0%, 65.9% 증가

- 게임 '12년 3분기누적 매출액은 약 3조 3,386억원으로 전년동기대비 8.6% 증가
  - 네오위즈게임즈는 '12년 3분기누적 매출액의 경우 5,312억원으로 전년동기대비 8.2% 증가
  - 컴투스는 '12년 3분기누적 매출액의 경우 557억원으로 전년동기대비 123.0% 증가
  - 게임빌은 '12년 3분기누적 매출액의 경우 483억원으로 전년동기대비 84.7% 증가

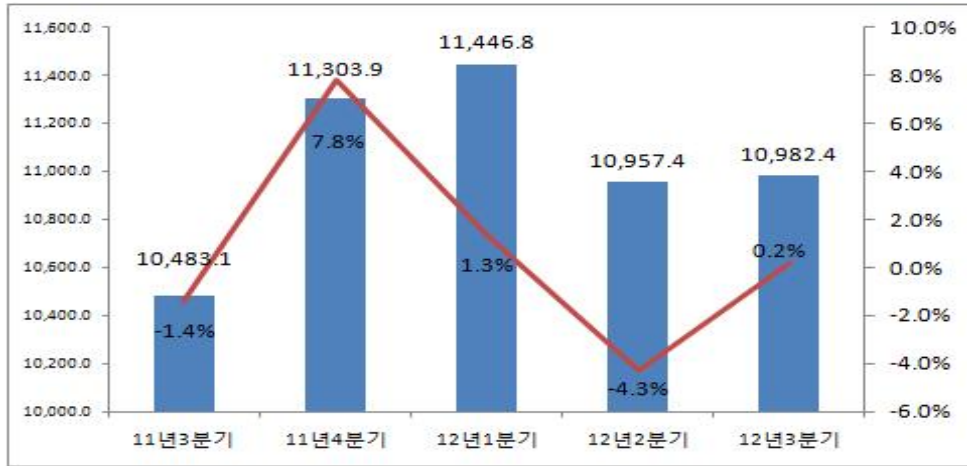
#### □ 게임산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱

- 게임들의 이용이 이어지고 있으며 유럽지역 등 시장 다변화로 '12년 3분기 매출감소를 수출 확대로 만회, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 5.3% 감소
- 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 3분기말 현재 점유율이 11.52%로 전분기 점유율 13.85%에 비해 약간 하락. '12년 3분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 22.83%로 '11년 4분기 19.16%, '11년 3분기 21.31% 등 점유율 하락세가 '12년 2분기 이후 점유율 확대 추세. '12년 3분기 이후 매출액 등 실적호조 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 신규 게임의 지속 개발 및 론칭 2) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 영향을 미칠 것으로 예상
  - 컴투스 매출 구조를 보면 국내 및 해외 등 스마트게임 수요 증가로 수출은 '12년 3분기의 경우 전년동기대비 192.5% 증가했으며, 매출액 대비 수출 비중은 71.4%
  - 게임빌은 모바일게임 전문업체로 '12년 3분기의 경우 수출비중 약 35.3%이며, 전세계적인 스마트게임 수요증가에 기인

<그림 1> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)



### 1.1.2. 게임산업 상장사 수출액

<표 4> '11년 1분기~'12년 3분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 수출액					2012년 수출액				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	
NHN	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0%	
엔씨소프트	256.0	224.9	218.0	261.2	960.1	211.1	194.5	169.2	-22.4%	
네오위즈게임즈	688.1	676.5	766.4	745.7	2,876.7	931.7	808.3	820.4	7.0%	
CJ E&M	28.4	98.9	75.6	79.5	282.4	101.3	84.7	126.1	66.8%	
게임하이	7.1	8.2	9.9	23.6	48.8	11.4	10.8	13.1	32.3%	
액토즈소프트	220.2	225.1	241.6	233.6	920.5	226.2	175.9	177.0	-26.7%	
웹젠	69.5	82.3	80.4	97.6	329.8	88.0	82.3	96.7	20.3%	
와이디온라인	67.8	60.8	61.6	57.8	248.0	51.6	53.0	36.5	-40.7%	
이스트소프트	17.2	20.9	23.4	36.3	97.8	20.6	18.9	22.2	-5.1%	
한빛소프트	25.4	50.4	41.2	46.7	163.7	34.9	32.4	28.1	-31.8%	
컴투스	25.3	40.4	54.8	55.7	176.2	64.5	140.8	160.3	192.5%	
엠게임	49.4	45.1	50.1	91.3	235.9	55.1	51.1	52.4	4.6%	
드래곤플라이	57.2	45.6	39.9	44.9	187.6	44.0	35.2	33.8	-15.3%	

	13.9%	-20.3%	-12.5%	12.5%	4.7%	-2.0%	-20.0%	-4.0%	
와이앤케이	10.9	11.0	8.1	11.0	41.0	8.9	8.0	11.8	45.7%
코리아	-19.3%	0.9%	-26.4%	35.8%	-33.0%	-19.1%	-10.1%	47.5%	
제이씨	15.4	18.7	14.8	69.0	117.9	34.4	31.2	24.5	65.5%
엔터테인먼트	-49.8%	21.4%	-20.9%	366.2%	25.0%	-50.1%	-9.3%	-21.5%	
바른손게임즈	22.1	19.8	18.1	16.2	76.2	15.8	11.5	10.6	-41.4%
	21.4%	-10.4%	-8.6%	-10.5%	2.0%	-2.5%	-27.2%	-7.8%	
소프트맥스	0.0	0.6	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	-
	-	-	-100.0%	-	-65.5%	-	-	-	
조이맥스	54.9	47.7	42.3	55.0	199.9	43.4	37.2	41.2	-2.6%
	-47.8%	-13.1%	-11.3%	30.0%	-35.7%	-21.1%	-14.3%	10.8%	
게임빌	12.1	38.3	25.1	31.8	107.3	64.9	66.4	58.6	133.5%
	42.4%	216.5%	-34.5%	26.7%	241.7%	104.1%	2.3%	-11.7%	
위메이드	27.9	26.6	21.5	833.9	909.9	230.1	192.6	204.1	849.3%
엔터테인먼트	9.0%	-4.7%	-19.2%	3778.6%	632.6%	-72.4%	-16.3%	6.0%	
합계	1,654.9	1,741.8	1,792.8	2,790.8	7,980.3	2,237.9	2,034.8	2,086.6	16.4%
	5.7%	5.3%	2.9%	55.7%	42.2%	-19.8%	-9.1%	2.5%	

● 게임 '12년 3분기 수출액은 약 2,086억원으로 전년동기대비 16.4% 증가했으며 전분기대비 2.5% 상승. '11년 1분기 이후 일부 하락에도 불구하고 전체 콘텐츠산업 수출액 전반을 견인

- '12년 3분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 59.6%로 '11년 3분기 (67.3%)에 비해 7.7%p 하락

- '12년 3분기 수출액 중 네오위즈게임즈, CJ E&M 게임부문, 위메이드엔터테인먼트 등 대형업체는 전년동기대비 7.0%, 66.8%, 849.3% 증가. 이는 스마트게임 및 대형온라인게임 대외 경쟁력 제고에 기인. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터의 전년동기대비 감소가 이어지다가 '11년 3분기 이후 증가. '12년 2분기 이후 전년동기대비 다소 큰 폭 감소세를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전년동기대비 26.7% 감소

※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 감소 기조를 보이고 있으며 '12년 3분기는 전년동기대비 22.4% 감소

- 중소형 업체 중에서 게임하이, 웹젠, 컴투스, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 6개 업체는 '11년 4분기 이후 지속적인 스마트게임 등 신작 및 흥행 게임들의 해외 수요증가에 따라 '12년 3분기 수출액의 경우 전년동기대비 높은 성장

※ 컴투스 및 게임빌은 모바일 전문게임업체이며 스마트폰 등 스마트기기의 보급확대 등 스마

트게임수요 인프라 확대 및 게임이용 패러다임 변화로 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출증가  
기조를 이어감. 컴투스 및 게임빌의 '12년 3분기 수출액은 전년동기대비 각각  
192.5%(248.5%)<sup>3)</sup>, 133.5%(73.4%) 증가

※ 제이씨엔터테인먼트 및 게임하이의 수출액은 '12년 3분기 전년동기대비 65.5%(66.8%)<sup>4)</sup>,  
32.3%(31.7%) 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터의 상승세가 '11년 4분기까지 이  
어지다가 '12년 1분기 이후 하락을 보였으나 '12년 3분기 들어 상승세로 전  
환. 향후 게임 콘텐츠 소비에 부응하는 스마트기기의 지속 출시 등이 수요적  
측면에서 게임시장 성장에 긍정적인 것으로 예상됨에 따라 경쟁력을 확보한  
게임 개발사들을 중심으로 큰 폭의 해외 실적 지속 상승 전망

※ '10년 3분기에서 '12년 2분기까지 전분기대비 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%, 2.9%,  
55.7% 상승, 19.8% 하락, 9.1% 하락

● 게임 '12년 3분기누적 수출액은 약 6,359억원으로 전년동기대비 22.5% 증가

- 네오위즈게임즈는 '12년 3분기누적 수출액의 경우 약 2,560억원으로 전년동  
기대비 20.2% 증가

- 컴투스는 '12년 3분기누적 수출액의 경우 약 365억원으로 전년동기대비  
203.4% 증가

- 게임빌은 '12년 3분기누적 수출액의 경우 약 190억원으로 전년동기대비  
151.5% 증가

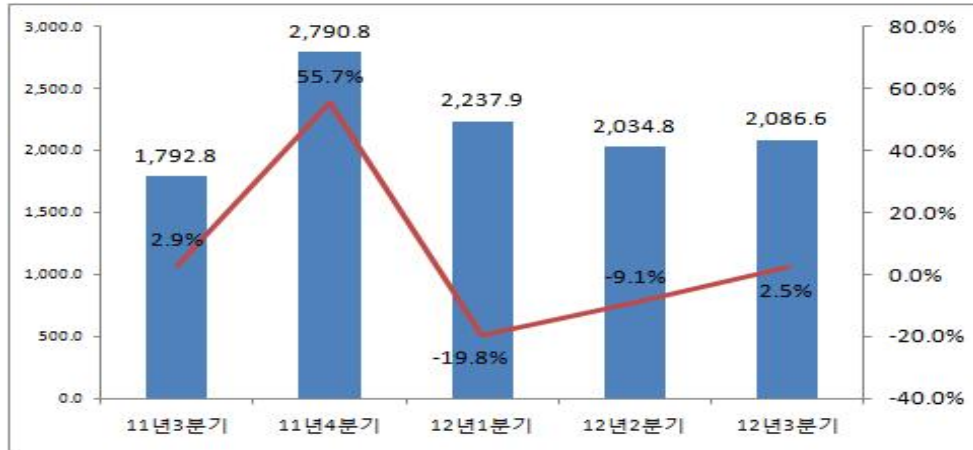
-제이씨엔터테인먼트는 '12년 3분기누적 수출액의 경우 약 90억원으로 전년동  
기대비 84.3% 증가

3) 2012년 2분기 전년동기대비 수출액 성장률

4) 2012년 2분기 전년동기대비 수출액 성장률

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

(단위 : 억원, %)



### 1.1.3. 게임산업 상장사 영업이익액

<표 5> '11년 1분기~'12년 3분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 영업이익					2012년 영업이익				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	
NHN	1,671.9	1,515.8	1,501.8	1,514.6	6,204.1	1,617.4	1,495.5	1,566.4	4.3%	
	26.9%	-9.3%	-0.9%	0.9%	5.1%	6.8%	-7.5%	4.7%		
엔씨소프트	526.1	638.5	521.9	282.3	1,968.8	295.4	144.5	359.9	-31.0%	
	25.7%	21.4%	-18.3%	-45.9%	-4.9%	4.6%	-51.1%	149.1%		
네오위즈게임즈	232.8	286.3	250.3	298.6	1,068.0	357.4	253.4	322.6	28.9%	
	154.6%	23.0%	-12.6%	19.3%	297.2%	19.7%	-29.1%	27.3%		
CJ E&M	37.1	77.7	35.0	27.8	177.6	7.8	-16.4	-29.4	-184.0%	
	-45.7%	109.4%	-55.0%	-20.6%	-51.5%	-71.9%	-310.3%	-79.3%		
게임하이	39.7	14.9	54.7	-75.3	34.0	119.6	82.1	40.4	-26.1%	
	982.2%	-62.5%	267.1%	-237.7%	108.3%	258.8%	-31.4%	-50.8%		
액토즈소프트	25.2	27.2	39.3	55.4	147.1	62.5	35.9	26.7	-32.1%	
	-26.3%	7.9%	44.5%	41.0%	4.0%	12.8%	-42.6%	-25.6%		
웹젠	9.4	26.9	29.7	28.9	94.9	44.2	9.3	20.6	-30.6%	
	121.1%	186.2%	10.4%	-2.7%	171.9%	52.9%	-79.0%	121.5%		
와이디온라인	11.4	-8.9	-0.5	-16.0	-14.0	-6.5	0.0	2.2	540.0%	
	106.7%	-178.1%	94.4%	-3100.0%	91.2%	59.4%	100.0%	-		
이스트소프트	21.4	36.2	75.5	26.5	159.6	15.0	11.7	0.1	-99.9%	
	45.6%	69.2%	108.6%	-64.9%	167.3%	-43.4%	-22.0%	-99.1%		
한빛소프트	-29.9	-14.1	0.9	-34.4	-77.5	2.4	-5.5	-10.0	-1211.1%	
	45.2%	52.8%	106.4%	-3922.2%	19.6%	107.0%	-329.2%	-81.8%		
컴투스	2.8	6.7	9.8	10.6	29.9	5.2	67.6	51.2	422.4%	
	-72.5%	139.3%	46.3%	8.2%	14.6%	-50.9%	1200.0%	-24.3%		
엠게임	8.0	14.0	10.5	-3.3	29.2	10.3	6.0	7.7	-26.7%	

	144.4%	75.0%	-25.0%	-131.4%	4071.4%	412.1%	-41.7%	28.3%	
드래곤플라이	40.8	38.0	17.7	3.2	99.7	18.7	0.3	6.9	-61.0%
	331.8%	-6.9%	-53.4%	-81.9%	19.1%	484.4%	-98.4%	2200.0%	
와이엔케이 코리아	-6.0	-6.7	-9.0	-5.4	-27.1	-1.5	-8.2	-2.2	75.6%
	-215.8%	-11.7%	-34.3%	40.0%	-530.2%	72.2%	-446.7%	73.2%	
제이씨 엔터테인먼트	15.9	25.2	7.0	19.4	67.5	46.0	33.2	14.9	112.9%
	323.9%	58.5%	-72.2%	177.1%	91.2%	137.1%	-27.8%	-55.1%	
바른손게임즈	8.3	7.1	4.2	3.1	22.7	1.6	-2.4	-5.1	-221.4%
	12.2%	-14.5%	-40.8%	-26.2%	-24.1%	-48.4%	-250.0%	-112.5%	
소프트맥스	11.7	11.8	9.5	11.1	44.1	9.5	12.2	2.2	-76.8%
	-12.0%	0.9%	-19.5%	16.8%	11.6%	-14.4%	28.4%	-82.0%	
조이맥스	10.4	14.2	2.7	12.1	39.4	9.6	-7.7	-11.0	-507.4%
	533.3%	36.5%	-81.0%	348.1%	-36.0%	-20.7%	-180.2%	-42.9%	
게임빌	26.6	40.5	44.6	63.2	174.9	61.4	63.8	56.1	25.8%
	-47.5%	52.3%	10.1%	41.7%	11.9%	-2.8%	3.9%	-12.1%	
위메이드엔터테인 먼트	33.8	54.0	45.9	70.6	204.3	66.8	-15.3	-32.8	-171.5%
	-52.8%	59.8%	-15.0%	53.8%	-26.8%	-5.4%	-122.9%	-114.4%	
합계	2,697.4	2,805.3	2,651.5	2,293.0	10,447.2	2,742.8	2,160.0	2,387.4	-10.0%
	113.9%	4.0%	-5.5%	-13.5%	17.5%	19.6%	-21.2%	10.5%	

- 게임 '12년 3분기 영업이익은 전년동기대비 10.0% 감소했으며 '11년 4분기까지의 상승세가 '12년 1분기부터 등락을 보이고 있으며 전분기대비 10.5% 하락
  - 대형업체 중에서 업체별로 '12년 1분기 이후 전년동기대비 증감을 보이면서 실적 편차 발생
    - ※ 네오위즈게임즈 '12년 3분기 영업이익은 약 322억원으로 전분기대비 27.3% 상승했으며 '12년 2분기를 제외하고 상승세, 전년동기대비 28.9% 증가
    - ※ 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 '12년 3분기 영업이익은 전년동기대비 32.1% 감소, 171.5% 감소했으며 전분기대비 25.6% 하락, 114.4% 하락
    - ※ 엔씨소프트 '12년 3분기 영업이익은 약 360억원으로 '11년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 지속되고 있으며 '12년 3분기 전년동기대비 31.0% 감소 CJ E&M 게임부문 '12년 3분기 영업이익은 전년동기대비 184.0% 감소했으며 대형업체 중 '12년 1분기 이후 다소 높은 영업이익 감소 추세
    - ※ NHN '12년 3분기 영업이익은 전년동기대비 4.3% 증가했으며 전분기대비 4.7% 상승
  - 중소형 업체들은 '11년 1분기 이후 스마트게임 수요확대와 함께 영업이익의 업체별 등락을 보이고 있으나 비교적 큰 폭의 상승세. 이 중 컴투스, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등은 상대적으로 높은 전년동기대비 성장세
    - ※ 컴투스 '12년 3분기 영업이익은 약 51억 2천만원으로 전년동기대비 422.4% 증가. 제이씨엔터테인먼트 영업이익은 약 14억 9천만원으로 전년동기대비 112.9% 증가. 게임빌 영업이익



은 약 56억 1천만원으로 전년동기대비 25.8% 증가

● 게임 '12년 3분기누적 영업이익액은 약 7,290억원으로 전년동기대비 10.6% 감소

– 엔씨소프트는 '12년 3분기누적 영업이익액의 경우 약 799억원으로 전년동기 대비 52.6% 감소

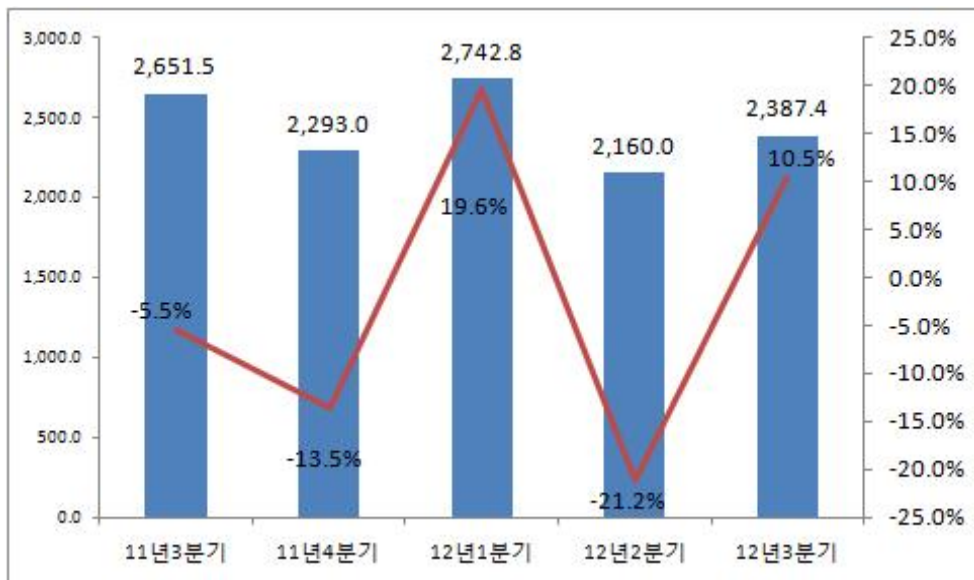
– 위메이드엔터테인먼트는 '12년 3분기누적 영업이익액의 경우 약 18억 7천만원으로 전년동기대비 86.0% 감소

– 컴투스는 '12년 3분기누적 영업이익액의 경우 약 124억원으로 전년동기대비 542.5% 증가

– 게임빌은 '12년 3분기누적 영업이익액의 경우 약 181억원으로 전년동기대비 62.3% 증가

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

(단위 : 억원, %)



### 1.1.4. 게임산업 상장사 종사자수

<표 6> '11년 1분기~'12년 3분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2011년 종사자				2012년 종사자			전년동기대비 (3분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
NHN	2,558	2,623	2,658	2,686	2,615	2,518	2,426	-8.7%
	-0.8%	2.5%	1.3%	1.1%	-2.6%	-3.7%	-3.7%	
엔씨소프트	2,473	2,552	2,628	2,773	2,810	2,829	2,345	-10.8%
	3.0%	3.2%	3.0%	5.5%	1.3%	0.7%	-17.1%	
네오위즈게임즈	987	1,105	1,147	1,204	1,087	953	870	-24.1%
	6.1%	12.0%	3.8%	5.0%	-9.7%	-12.3%	-8.7%	
CJ E&M	415	442	457	443	445	450	478	4.6%
	-9.0%	6.5%	3.4%	-3.1%	0.5%	1.1%	6.2%	
게임하이	205	175	175	196	214	215	231	32.0%
	3.5%	-14.6%	0.0%	12.0%	9.2%	0.5%	7.4%	
액토즈소프트	335	223	162	112	111	114	121	-25.3%
	-1.5%	-33.4%	-27.4%	-30.9%	-0.9%	2.7%	6.1%	
웹젠	577	487	504	522	533	511	495	-1.8%
	8.5%	-15.6%	3.5%	3.6%	2.1%	-4.1%	-3.1%	
와이디온라인	125	163	175	166	105	122	130	-25.7%
	-12.6%	30.4%	7.4%	-5.1%	-36.7%	16.2%	6.6%	
이스트소프트	305	323	322	328	337	368	361	12.1%
	5.9%	5.9%	-0.3%	1.9%	2.7%	9.2%	-1.9%	
한빛소프트	286	278	234	228	221	198	151	-35.5%
	2.9%	-2.8%	-15.8%	-2.6%	-3.1%	-10.4%	-23.7%	
컴투스	350	362	380	404	431	477	479	26.1%
	12.5%	3.4%	5.0%	6.3%	6.7%	10.7%	0.4%	
엠게임	296	230	224	223	221	187	177	-21.0%
	-23.5%	-22.3%	-2.6%	-0.4%	-0.9%	-15.4%	-5.3%	
드래곤플라이	207	207	254	285	285	284	283	11.4%
	1.5%	0.0%	22.7%	12.2%	0.0%	-0.4%	-0.4%	
와이엔케이코리아	78	77	90	78	74	82	68	-24.4%
	4.0%	-1.3%	16.9%	-13.3%	-5.1%	10.8%	-17.1%	
제이씨 엔터테인먼트	321	315	311	314	349	339	342	10.0%
	9.2%	-1.9%	-1.3%	1.0%	11.1%	-2.9%	0.9%	
바른손게임즈	177	185	177	192	182	147	152	-14.1%
	1.7%	4.5%	-4.3%	8.5%	-5.2%	-19.2%	3.4%	
소프트맥스	138	141	152	150	150	159	157	3.3%
	3.8%	2.2%	7.8%	-1.3%	0.0%	6.0%	-1.3%	
조이맥스	222	223	218	225	229	239	241	10.6%
	2.3%	0.5%	-2.2%	3.2%	1.8%	4.4%	0.8%	
게임빌	128	123	137	143	150	164	165	20.4%
	5.8%	-3.9%	11.4%	4.4%	4.9%	9.3%	0.6%	
위메이드 엔터테인먼트	471	489	495	491	565	623	712	43.8%
	3.5%	3.8%	1.2%	-0.8%	15.1%	10.3%	14.3%	
합계	10,654	10,723	10,900	11,163	11,114	10,979	10,384	-4.7%
	1.3%	0.6%	1.7%	2.4%	-0.4%	-1.2%	-5.4%	

● 게임 '12년 3분기 종사자수는 약 10,384명으로 전년동기대비 4.7% 감소했으며 전분기대비 5.4% 하락

- '12년 3분기는 대형업체들의 경우 M&A 등으로 종사자수 감소가 나타났으며 향후 대형신작게임 출시 및 스마트게임 등의 출시 증가로 개발분야 등을 중심으로 인력수요 증대 전망

※ 엔씨소프트, 네오위즈게임즈의 '12년 3분기 종사자수는 각각 2,345명, 870명으로 전년동기대비 10.8% 감소, 24.1% 감소

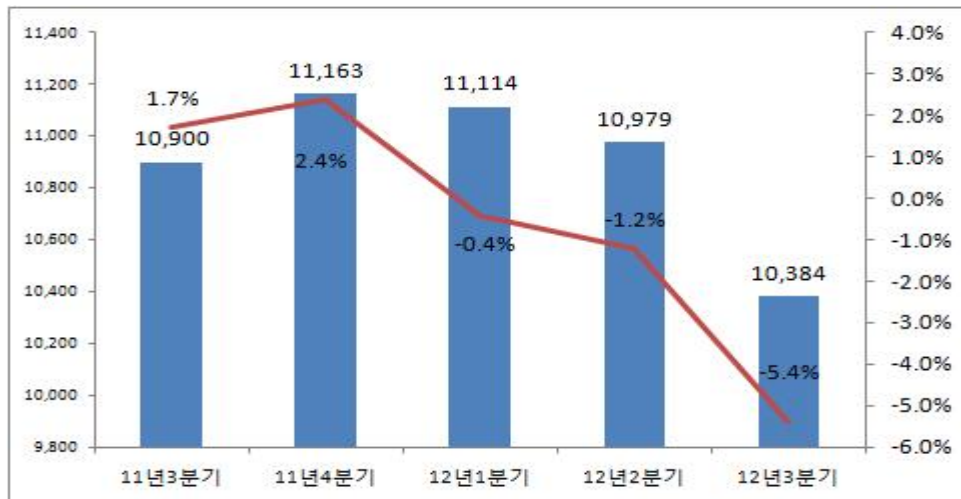
※ 위메이드엔터테인먼트의 '12년 3분기 종사자수는 각각 712명으로 전년동기대비 43.8% 증가

- 중소형 업체들은 국내외 소셜게임, 스마트게임 등 수요 증가에 따라 연구개발 및 마케팅분야 등 인력수요 확대로 이어져 '11년 1분기 이후 높은 종사자수 증가율 기록

※ 컴투스, 게임빌의 '12년 3분기 종사자수는 각각 479명, 165명 수준으로 전년동기대비 26.1%, 20.4% 증가

<그림 4> '11년 3분기~'12년 3분기 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 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	1.8%	4.9%	4.2%	5.7%	2.6%	0.8%p
콘텐츠산업	2.0%	5.8%	2.3%	3.5%	2.1%	0.1%p

- 게임산업 상장사 자산증가율은 '11년 3분기 1.8%에서 상승하였다가 '12년 3분기는 2.6%를 보임. 전년동기대비 0.8%p 상승

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자산증가율은 2.1%로 전년동기대비 0.1%p 상승

#### □ 게임산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 8> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	12.3%	11.6%	1.4%	8.0%	2.4%	△9.9%p
콘텐츠산업	8.4%	9.0%	3.1%	4.1%	1.3%	△7.1%p

- 게임산업 상장사 투자증가율은 '11년 4분기까지 높은 수치를 나타냈다가 '12년 1분기에 1.4%로 하락 후, 3분기는 2.4%로 전년동기대비 9.9%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 투자증가율은 1.3%로 전년동기대비 7.1%p 하락

## □ 게임산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 9> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	330.9%	340.0%	354.0%	356.2%	368.5%	37.6%p
콘텐츠산업	214.2%	217.2%	221.3%	227.0%	234.9%	20.7%p

- 게임산업 상장사 사내유보율은 '11년 3분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '12년 3분기는 368.5%로 전년동기대비 37.6%p 상승
- ※ '12년 3분기 콘텐츠산업 사내유보율은 234.9%로 전년동기대비 20.7%p 상승

## 1.2.2 게임산업 수익성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 10> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	25.3%	20.3%	24.0%	19.7%	21.7%	△3.6%p
콘텐츠산업	16.0%	12.4%	14.5%	13.7%	13.9%	△2.1%p

- 게임산업 상장사 영업이익률은 '11년 3분기부터 등락을 거듭하면서 하락하는 추세이며, '12년 3분기 21.7%로 전년동기대비 3.6%p 하락
- ※ '12년 3분기 콘텐츠산업 영업이익률은 13.9%로 전년동기대비 2.1%p 하락

### □ 게임산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 11> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	4.8%	4.0%	4.6%	3.4%	3.7%	△1.1%p
콘텐츠산업	3.2%	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	△0.5%p

- 게임산업 상장사 자산영업이익률은 '11년 3분기 이후 등락을 보이고 있으

며 '12년 3분기는 3.7%로 전년동기대비 1.1%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 2.7%로 전년동기대비 0.5%p 하락

## □ 게임산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 12> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	6.8%	5.7%	6.5%	4.9%	5.2%	△1.6%p
콘텐츠산업	4.9%	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	△0.8%p

- 게임산업 상장사 자본영업이익률은 '11년 3분기 이후 등락을 보이면서 하락세 '12년 3분기는 5.2%로 전년동기대비 1.6%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.1%로 전년동기대비 0.8%p 하락

## 1.2.3 게임산업 안정성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 13> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	40.3%	43.8%	41.9%	42.8%	40.8%	0.5%p
콘텐츠산업	51.6%	57.4%	56.1%	54.6%	52.3%	0.7%p

- 게임산업 상장사 부채비율은 '11년 3분기 이후 등락세이며 '12년 3분기는 40.8%로 전년동기대비 0.5%p 상승

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 부채비율은 52.3%로 전년동기대비 0.7%p 상승

□ 게임산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 14> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	288.8%	266.0%	254.2%	282.3%	276.1%	△12.7%p
콘텐츠산업	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	195.4%	△3.9%p

- 게임산업 상장사 유동비율은 '11년 3분기 이후 하락하다가 '12년 2분기에 큰 폭의 상승 이후 '12년 3분기 들어 276.1%로 큰 폭으로 하락했으며 전년동기대비 12.7%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 유동비율은 195.4%로 전년동기대비 3.9%p 하락

□ 게임산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 15> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	71.3%	69.5%	70.5%	70.0%	71.0%	△0.3%p
콘텐츠산업	65.4%	63.0%	63.5%	64.7%	65.7%	0.3%p

- 게임산업 상장사 자기자본비율은 '11년 3분기 이후 등락을 보이면서 '12년 3분기는 71.0%로 전년동기대비 0.3%p 하락

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 65.7%로 전년동기대비 0.3%p 상승

## 1.2.4 게임산업 생산성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 16> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원,%)

구분	2011년		2012년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
게임산업	0.96	1.01	1.03	1.00	1.06	10.0%
	-3.0%	5.3%	1.7%	-3.1%	6.0%	
콘텐츠산업	1.35	1.45	1.35	1.43	1.47	9.2%
	0.3%	7.5%	-7.0%	6.1%	3.0%	

- 게임산업 상장사 1인평균매출액은 '11년 3분기 이후 등락과 함께 증가세를 보이고 있으며 '12년 3분기는 약 1억 600만원 수준으로 전년동기대비 10.0% 증가했으며 전분기대비 6.0% 상승

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 4,700만원으로 전년동기대비 9.2% 증가했으며 전분기대비 3.0% 상승

### □ 게임산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 17> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
게임산업	5.0	5.1	5.4	5.8	6.3	1.3p
콘텐츠산업	6.7	6.9	7.1	7.4	7.7	1.0p

- 게임산업 상장사 자본집약도는 '11년 3분기 이후 상승세이며 '12년 3분기는 6.3으로 전년동기대비 1.3p 증가

※ '12년 3분기 콘텐츠산업 자본집약도는 7.7로 전년동기대비 1.0p 증가



### Ⅲ. 2012년 3분기 게임산업 실태조사분석

#### 2.1. 2012년 3분기 게임산업 실태조사 분석

<표 18> '11년 1분기~'12년 3분기 게임산업 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분		게임 매출액(백만원)	게임 수출액(백만원)	게임 종사자(명)
2011년	1분기	2,062,599	604,982	95,379
	2분기	2,224,522	624,958	93,200
	3분기	2,210,352	639,259	93,510
	4분기	2,307,267	765,973	95,015
	전체	8,804,740	2,635,172	-
2012년p	1분기	2,412,509	664,627	94,705
	2분기	2,293,558	623,500	94,230
	3분기	2,321,983	646,352	93,657
3분기 전분기대비		1.2%	3.7%	-0.6%
3분기 전년동기대비		5.1%	1.1%	0.2%

- 게임산업 '12년 3분기 매출액은 2조 3,219억원으로 전년동기대비 약 5.1% 증가, 전분기대비 1.2% 상승
- 매출액은 '12년 1분기 최고치 기록 후, '12년 3분기에 소폭 하락

<그림 5> '11년 3분기~'12년 3분기 게임산업 매출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

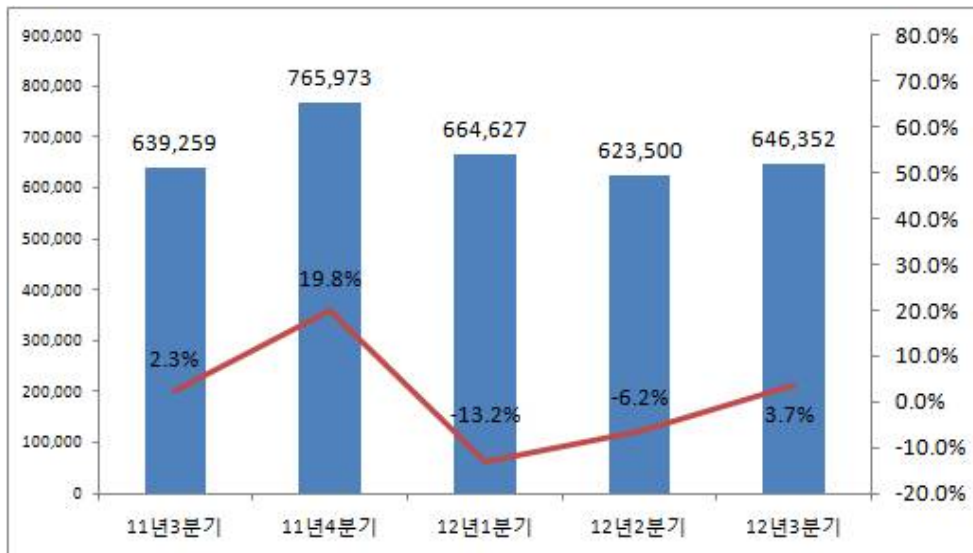


- 게임산업 '12년 3분기 수출액은 6,463억원으로 전년동기대비 약 1.1% 증가, 전분기대비 3.7% 상승

- 수출액은 '11년 4분기 최고치 기록 후 하락하다가 '12년 3분기 소폭 반등

<그림 6> '11년 3분기~'12년 3분기 게임산업 수출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

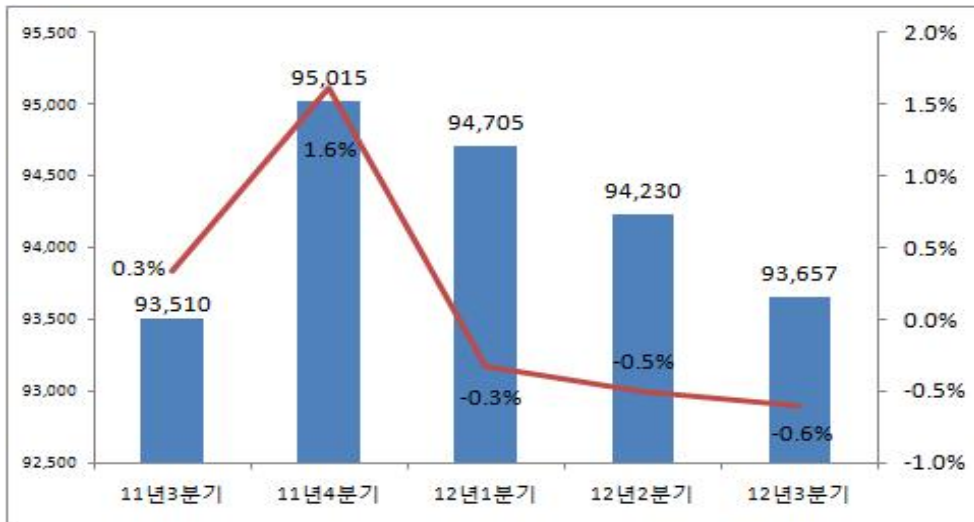


- 게임산업 '12년 3분기 종사자수는 9만 3,657명으로 전년동기대비 약 0.2% 증가, 전분기대비 0.6% 하락

- 종사자수는 '11년 4분기 최고치 기록 후, 하락세 이어짐

<그림 7> '11년 3분기~'12년 3분기 게임산업 종사자수 규모(예측치)

(단위 : 명, %)



<표 19> '11년 1분기~'12년 3분기 게임산업 투자관련 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구분		게임 자체투자액(백만원)	게임 외부투자액(백만원)	게임 투자액합계(백만원)
2011년	1분기	99,648	37,577	137,225
	2분기	101,322	39,685	141,007
	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
	3분기	125,362	56,336	181,698
3분기 전분기대비		-1.3%	1.0%	-0.6%
3분기 전년동기대비		21.0%	32.1%	24.3%

- 게임산업 '12년 3분기 투자액은 1,816억원으로 전년동기대비 약 24.3% 증가, 전분기대비 0.6% 하락

- 투자액은 '11년 3분기부터 증가세였으나, '12년 2분기부터 다시 하락

- 게임산업 '12년 3분기 자체투자액은 1,253억원, 외부투자액은 563억원으로

각각 전년동기대비 21.0%, 32.1% 증가하였으며, 전분기대비 1.3% 하락, 1.0% 상승

- 자체투자액 및 외부투자액 모두 '11년 2분기부터 지속적인 증가세이나 자체 투자액은 '12년 2분기부터 하락

<표 20> '11년 1분기~'12년 3분기 게임산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교  
(단위 : 백만원, %)

구 분		게임 전체 매출액 (백만원)	게임 상장사 매출액 (백만원)	게임 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	1분기	2,062,599	962,140	46.6%
	2분기	2,224,522	1,062,740	47.8%
	3분기	2,210,352	1,048,310	47.4%
	4분기	2,307,267	1,130,390	49.0%
	전체	8,804,740	4,203,580	47.7%
2012년p	1분기	2,412,509	1,144,680	47.4%
	2분기	2,293,558	1,095,740	47.8%
	3분기	2,321,983	1,098,240	47.3%

- 게임산업 '12년 3분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 47.3%로 전년동기 대비 0.1%p 감소, 전분기대비 약 0.5%p 하락
- 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비중은 '11년 4분기에 비중이 최고치를 기록했다가 다시 하락

<표 21> '11년 1분기~'12년 3분기 게임산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교  
(단위 : 백만원, %)

구 분		게임 전체 수출액 (백만원)	게임 상장사 수출액 (백만원)	게임 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	1분기	604,982	165,490	27.4%
	2분기	624,958	174,180	27.9%
	3분기	639,259	179,280	28.0%
	4분기	765,973	279,080	36.4%
	전체	2,635,172	798,030	30.3%
2012년p	1분기	664,627	223,790	33.7%
	2분기	623,500	203,480	32.6%
	3분기	646,352	208,660	32.3%

- 게임산업 '12년 3분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 32.3%로 전년동기 대비 4.3%p 증가, 전분기대비 약 0.3%p 하락
- 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비중은 '11년 4분기에 비중이 최고치를 기록했다가 다시 하락

## 부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	2.6%	5.2%	5.4%	10.7%	4.4%	1.8%p
엔씨소프트	-1.0%	-0.8%	3.2%	1.6%	-0.7%	0.3%p
네오위즈게임즈	0.3%	17.7%	-3.1%	4.4%	10.8%	10.5%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	31.0%	-20.0%	13.9%	1.8%	3.5%	△27.5%p
액토즈소프트	3.2%	3.4%	0.6%	14.4%	-7.6%	△10.8%p
웹젠	-5.5%	12.5%	0.2%	-1.3%	2.0%	7.5%p
와이디온라인	2.7%	-24.8%	0.1%	-21.6%	6.0%	3.3%p
이스트소프트	7.3%	15.7%	2.8%	3.2%	2.0%	△5.3%p
한빛소프트	-13.9%	-0.8%	-18.1%	-7.9%	-8.6%	5.3%p
컴투스	3.2%	8.2%	19.8%	4.9%	3.3%	0.1%p
엠게임	2.2%	-4.1%	1.5%	4.4%	-1.4%	△3.6%p
드래곤플라이	10.1%	3.5%	8.9%	1.7%	2.2%	△7.9%p
와이엔케이코리아	-9.0%	150.3%	16.0%	-3.1%	-3.1%	5.9%p
제이씨엔터테인먼트	3.6%	1.6%	13.6%	-1.1%	0.0%	△3.7%p
바른손게임즈	7.9%	9.0%	17.9%	1.2%	0.5%	△7.4%p
소프트맥스	4.5%	5.8%	2.4%	4.9%	0.0%	△4.5%p
조이맥스	2.6%	0.9%	1.2%	5.6%	-3.4%	△6.0%p
게임빌	8.2%	11.7%	6.0%	5.4%	7.0%	△1.2%p
위메이드엔터테인먼트	1.4%	0.9%	8.8%	0.4%	-4.3%	△5.7%p
게임산업	1.8%	4.9%	4.2%	5.7%	2.6%	0.8%p
콘텐츠산업	2.0%	5.8%	2.3%	3.5%	2.1%	0.1%p

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

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	16.1%	13.4%	2.3%	15.6%	4.3%	△11.8%p
엔씨소프트	10.6%	10.5%	4.2%	-0.1%	2.2%	△8.4%p
네오위즈게임즈	17.2%	26.9%	1.5%	1.4%	4.6%	△12.6%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	-36.1%	-30.3%	0.1%	10.6%	0.0%	36.1%p
액토즈소프트	-0.5%	10.1%	2.9%	-0.9%	5.3%	5.8%p
웹젠	19.2%	12.8%	-4.5%	4.2%	7.2%	△12.0%p
와이디온라인	6.9%	11.0%	0.9%	10.1%	6.7%	△0.2%p
이스트소프트	29.6%	2.9%	7.7%	4.9%	-2.2%	△31.8%p
한빛소프트	-22.1%	-23.0%	-0.4%	1.7%	2.0%	24.1%p
컴투스	44.7%	4.3%	14.2%	0.2%	6.4%	△38.3%p
엠게임	6.8%	13.8%	1.8%	4.2%	0.0%	△6.8%p
드래곤플라이	10.3%	14.4%	3.3%	3.9%	4.9%	△5.4%p

와이엔케이코리아	-0.6%	-0.2%	0.0%	-0.1%	-74.5%	△73.9%p
제이씨엔터테인먼트	11.1%	12.6%	3.7%	-16.1%	12.5%	1.4%p
바른손게임즈	11.5%	1.7%	-7.5%	7.8%	2.1%	△9.4%p
소프트맥스	16.6%	15.2%	2.0%	4.9%	4.3%	△12.3%p
조이맥스	4.9%	-0.4%	-0.3%	9.5%	-4.5%	△9.4%p
게임빌	11.6%	1.7%	16.8%	-0.8%	5.1%	△6.5%p
위메이드엔터테인먼트	4.3%	1.6%	-18.5%	8.9%	-1.9%	△6.2%p
게임산업	12.3%	11.6%	1.4%	8.0%	2.4%	△9.9%p
콘텐츠산업	8.4%	9.0%	3.1%	4.1%	1.3%	△7.1%p

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

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	1043.5%	1079.0%	1129.8%	1181.0%	1238.2%	194.7%p
엔씨소프트	460.9%	469.6%	475.5%	480.9%	493.9%	33.0%p
네오위즈게임즈	192.9%	226.5%	251.9%	241.3%	256.5%	63.6%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	59.9%	52.8%	65.3%	74.1%	78.7%	18.8%p
액토즈소프트	262.6%	275.4%	290.7%	300.5%	307.7%	45.1%p
웹젠	90.9%	94.0%	96.4%	97.0%	97.1%	6.2%p
와이디온라인	85.5%	76.4%	76.2%	0.4%	-0.2%	△85.7%p
이스트소프트	436.2%	436.2%	438.0%	451.3%	448.9%	12.7%p
한빛소프트	28.9%	7.8%	7.4%	5.4%	1.7%	△27.2%p
컴투스	211.0%	214.2%	226.6%	245.2%	268.5%	57.5%p
엠게임	146.4%	133.2%	133.7%	134.1%	134.2%	△12.2%p
드래곤플라이	222.4%	224.5%	219.2%	220.5%	222.4%	0.0%p
와이엔케이코리아	73.4%	66.4%	63.2%	-29.2%	-39.6%	△113.0%p
제이씨엔터테인먼트	210.8%	207.5%	220.4%	229.2%	226.2%	15.4%p
바른손게임즈	-8.0%	-7.9%	0.0%	2.0%	2.1%	10.1%p
소프트맥스	85.4%	86.3%	88.8%	95.3%	96.8%	11.4%p
조이맥스	202.2%	204.4%	207.7%	208.5%	201.7%	△0.5%p
게임빌	348.6%	381.4%	411.2%	444.4%	471.2%	122.6%p
위메이드엔터테인먼트	169.6%	170.6%	175.9%	174.5%	171.5%	1.9%p
게임산업	330.9%	340.0%	354.0%	356.2%	368.5%	37.6%p
콘텐츠산업	214.2%	217.2%	221.3%	227.0%	234.9%	20.7%p

<표 부록 I -4> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	28.4%	25.7%	28.1%	26.0%	26.3%	△2.1%p
엔씨소프트	42.1%	25.9%	25.5%	12.4%	31.8%	△10.3%p
네오위즈게임즈	14.3%	16.9%	18.1%	15.1%	19.5%	5.2%p
CJ E&M	6.4%	4.6%	1.3%	-3.1%	-6.0%	△12.4%p
게임하이	65.7%	-59.4%	73.7%	64.7%	34.9%	△30.8%p
액토즈소프트	15.3%	21.9%	25.0%	18.8%	13.9%	△1.4%p
웹젠	19.2%	16.0%	27.4%	7.0%	14.5%	△4.7%p
와이디온라인	-0.4%	-14.7%	-6.9%	0.0%	3.1%	3.5%p

이스트소프트	110.2%	24.3%	18.8%	15.8%	0.2%	△110.0%p
한빛소프트	1.0%	-33.8%	2.7%	-6.7%	-18.5%	△19.5%p
컴투스	10.7%	9.4%	4.6%	30.7%	22.8%	12.1%p
엠게임	9.3%	-3.0%	8.5%	5.7%	7.6%	△1.7%p
드래곤플라이	21.8%	3.9%	18.8%	0.3%	9.8%	△12.0%p
와이엔케이코리아	-41.9%	-16.5%	-4.4%	-38.1%	-8.6%	33.3%p
제이씨엔터테인먼트	7.8%	16.0%	26.3%	19.1%	10.0%	2.2%p
바른손게임즈	18.3%	13.9%	8.0%	-16.9%	-39.2%	△57.5%p
소프트맥스	49.5%	48.3%	54.9%	81.9%	22.0%	△27.5%p
조이맥스	4.5%	15.0%	13.9%	-11.9%	-16.6%	△21.1%p
게임빌	44.6%	38.2%	37.1%	41.9%	33.8%	△10.8%p
위메이드엔터테인먼트	16.2%	22.2%	21.7%	-5.9%	-11.6%	△27.8%p
게임산업	25.3%	20.3%	24.0%	19.7%	21.7%	△3.6%p
콘텐츠산업	16.0%	12.4%	14.5%	13.7%	13.9%	△2.1%p

<표 부록 I -5> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	6.7%	6.4%	6.5%	5.4%	5.4%	△1.3%p
엔씨소프트	4.5%	2.5%	2.5%	1.2%	3.0%	△1.5%p
네오위즈게임즈	4.7%	4.8%	5.9%	4.0%	4.6%	△0.1%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	5.5%	-9.4%	13.1%	8.9%	4.2%	△1.3%p
액토즈소프트	3.4%	4.6%	5.1%	2.6%	2.1%	△1.3%p
웹젠	2.1%	1.9%	2.8%	0.6%	1.3%	△0.8%p
와이디온라인	-0.1%	-3.8%	-1.5%	0.0%	0.6%	0.7%p
이스트소프트	10.7%	3.2%	1.8%	1.3%	0.0%	△10.7%p
한빛소프트	0.2%	-6.4%	0.5%	-1.4%	-2.7%	△2.9%p
컴투스	1.4%	1.4%	0.6%	7.1%	5.2%	3.8%p
엠게임	0.9%	-0.3%	0.9%	0.5%	0.6%	△0.3%p
드래곤플라이	1.6%	0.3%	1.5%	0.0%	0.5%	△1.1%p
와이엔케이코리아	-2.8%	-0.7%	-0.2%	-0.9%	-0.3%	2.5%p
제이씨엔터테인먼트	0.9%	2.6%	5.3%	3.9%	1.7%	0.8%p
바른손게임즈	1.3%	0.9%	0.4%	-0.6%	-1.2%	△2.5%p
소프트맥스	4.1%	4.5%	3.8%	4.6%	0.8%	△3.3%p
조이맥스	0.3%	1.1%	0.9%	-0.7%	-1.0%	△1.3%p
게임빌	6.4%	8.1%	7.4%	7.3%	6.0%	△0.4%p
위메이드엔터테인먼트	1.3%	2.0%	1.7%	-0.4%	-0.9%	△2.2%p
게임산업	4.8%	4.0%	4.6%	3.4%	3.7%	△1.1%p
콘텐츠산업	3.2%	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	△0.5%p

<표 부록 I -6> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	9.8%	9.6%	9.6%	8.2%	8.1%	△1.7%p
엔씨소프트	5.5%	2.9%	3.0%	1.4%	3.4%	△2.1%p
네오위즈게임즈	9.6%	10.9%	12.1%	8.0%	9.4%	△0.2%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-

게임하이	8.7%	-13.2%	17.9%	11.2%	5.2%	△3.5%p
액토즈소프트	4.7%	6.3%	6.8%	3.8%	2.7%	△2.0%p
웹젠	3.3%	2.7%	4.0%	0.8%	1.8%	△1.5%p
와이디온라인	-0.2%	-11.8%	-4.7%	0.0%	1.5%	1.7%p
이스트소프트	17.5%	6.2%	3.4%	2.6%	0.0%	△17.5%p
한빛소프트	0.4%	-22.1%	1.9%	-4.7%	-9.7%	△10.1%p
컴투스	1.5%	1.5%	0.7%	8.0%	5.7%	4.2%p
엠게임	1.3%	-0.5%	1.4%	0.8%	1.0%	△0.3%p
드래곤플라이	2.1%	0.4%	2.3%	0.0%	0.8%	△1.3%p
와이엔케이코리아	-3.9%	-2.4%	-0.7%	-4.2%	-1.3%	2.6%p
제이씨엔터테인먼트	1.1%	2.9%	6.5%	4.5%	2.0%	0.9%p
바른손게임즈	1.8%	1.4%	0.5%	-0.8%	-1.7%	△3.5%p
소프트맥스	4.3%	5.0%	4.2%	5.0%	0.9%	△3.4%p
조이맥스	0.3%	1.2%	1.0%	-0.7%	-1.1%	△1.4%p
게임빌	7.1%	9.3%	8.4%	8.0%	6.7%	△0.4%p
위메이드엔터테인먼트	1.4%	2.1%	1.9%	-0.4%	-0.9%	△2.3%p
게임산업	6.8%	5.7%	6.5%	4.9%	5.2%	△1.6%p
콘텐츠산업	4.9%	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	△0.8%p

<표 부록 I -7> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	47.8%	50.4%	48.1%	52.7%	49.1%	1.3%p
엔씨소프트	22.5%	18.7%	18.7%	18.0%	13.6%	△8.9%p
네오위즈게임즈	103.1%	129.4%	104.7%	99.5%	105.4%	2.3%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	59.5%	39.8%	36.3%	26.0%	24.5%	△35.0%p
액토즈소프트	40.7%	38.9%	32.3%	46.1%	31.4%	△9.3%p
웹젠	54.1%	47.3%	42.7%	39.6%	40.8%	△13.3%p
와이디온라인	124.3%	211.8%	207.1%	148.6%	146.5%	22.2%p
이스트소프트	64.3%	90.6%	91.5%	91.6%	95.3%	31.0%p
한빛소프트	154.2%	246.7%	250.3%	244.6%	259.7%	105.5%p
컴투스	6.0%	7.5%	26.4%	12.5%	9.5%	3.5%p
엠게임	53.5%	60.2%	61.9%	66.2%	63.7%	10.2%p
드래곤플라이	37.4%	40.5%	57.0%	58.6%	61.6%	24.2%p
와이엔케이코리아	38.9%	253.2%	326.6%	364.1%	432.2%	393.3%p
제이씨엔터테인먼트	12.2%	14.5%	21.9%	15.9%	16.6%	4.4%p
바른손게임즈	38.8%	50.1%	35.3%	33.5%	33.7%	△5.1%p
소프트맥스	4.9%	9.8%	9.8%	8.6%	7.2%	2.3%p
조이맥스	9.1%	8.6%	7.9%	8.0%	8.0%	△1.1%p
게임빌	11.6%	14.1%	12.3%	9.5%	10.4%	△1.2%p
위메이드엔터테인먼트	9.0%	8.7%	9.4%	7.8%	7.4%	△1.6%p
게임산업	40.3%	43.8%	41.9%	42.8%	40.8%	0.5%p
콘텐츠산업	51.6%	57.4%	56.1%	54.6%	52.3%	0.7%p



<표 부록 I -8> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	294.7%	268.6%	280.1%	337.5%	302.0%	7.3%p
엔씨소프트	448.8%	428.8%	350.7%	342.4%	448.7%	△0.1%p
네오위즈게임즈	88.7%	120.4%	112.2%	114.9%	133.4%	44.7%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	319.2%	435.9%	444.7%	624.2%	594.1%	274.9%p
액토즈소프트	424.6%	399.1%	461.7%	335.0%	442.9%	18.3%p
웹젠	112.1%	207.1%	235.8%	225.1%	214.0%	101.9%p
와이디온라인	82.4%	74.5%	72.9%	79.3%	87.4%	5.0%p
이스트소프트	266.6%	242.0%	228.8%	236.0%	250.2%	△16.4%p
한빛소프트	119.9%	112.7%	107.9%	102.5%	89.1%	△30.8%p
컴투스	1372.4%	986.7%	189.1%	385.2%	602.5%	△769.9%p
엠펜게임	188.8%	167.5%	170.4%	186.0%	193.5%	4.7%p
드래곤플라이	87.2%	79.4%	73.6%	103.4%	63.2%	△24.0%p
와이앤케이코리아	299.2%	29.6%	19.3%	16.4%	13.2%	△286.0%p
제이씨엔터테인먼트	700.7%	608.2%	543.9%	1134.4%	911.8%	211.1%p
바른손게임즈	51.5%	121.2%	307.5%	234.5%	230.2%	178.7%p
소프트맥스	3058.8%	1062.3%	771.0%	1611.4%	1393.9%	△1664.9%p
조이맥스	870.9%	870.9%	965.5%	793.1%	834.7%	△36.2%p
게임빌	1061.0%	833.0%	687.3%	954.7%	900.4%	△160.6%p
위메이드엔터테인먼트	1303.6%	944.5%	875.4%	942.1%	996.4%	△307.2%p
게임산업	288.8%	266.0%	254.2%	282.3%	276.1%	△12.7%p
콘텐츠산업	199.3%	183.9%	179.1%	183.7%	195.4%	△3.9%p

<표 부록 I -9> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	67.6%	66.5%	67.5%	65.5%	67.1%	△0.5%p
엔씨소프트	81.7%	84.2%	84.3%	84.7%	88.0%	6.3%p
네오위즈게임즈	49.2%	43.6%	48.8%	50.1%	48.7%	△0.5%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	62.7%	71.5%	73.4%	79.3%	80.3%	17.6%p
액토즈소프트	71.1%	72.0%	75.6%	68.4%	76.1%	5.0%p
웹젠	64.9%	67.9%	70.1%	71.6%	71.0%	6.1%p
와이디온라인	44.6%	32.1%	32.6%	40.2%	40.6%	△4.0%p
이스트소프트	60.9%	52.5%	52.2%	52.2%	51.2%	△9.7%p
한빛소프트	39.3%	28.8%	28.5%	29.0%	27.8%	△11.5%p
컴투스	94.3%	93.0%	79.1%	88.9%	91.3%	△3.0%p
엠펜게임	65.2%	62.4%	61.8%	60.2%	61.1%	△4.1%p
드래곤플라이	72.8%	71.2%	63.7%	63.0%	61.9%	△10.9%p
와이앤케이코리아	72.0%	28.3%	23.4%	21.5%	18.8%	△53.2%p
제이씨엔터테인먼트	89.1%	87.3%	82.0%	86.3%	85.8%	△3.3%p
바른손게임즈	72.1%	66.6%	73.9%	74.9%	74.8%	2.7%p
소프트맥스	95.4%	91.0%	91.1%	92.0%	93.3%	△2.1%p
조이맥스	91.7%	92.1%	92.7%	92.6%	92.6%	0.9%p
게임빌	89.6%	87.7%	89.0%	91.4%	90.6%	1.0%p

위메이드엔터테인먼트	91.7%	92.0%	91.4%	92.8%	93.1%	1.4%p
게임산업	71.3%	69.5%	70.5%	70.0%	71.0%	△0.3%p
콘텐츠산업	65.4%	63.0%	63.5%	64.7%	65.7%	0.3%p

<표 부록 I -10> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원,%)

구분	2011년		2012년			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
NHN	1.99	2.20	2.20	2.28	2.45	23.3%
	-0.4%	10.3%	0.3%	3.6%	7.5%	
엔씨소프트	0.47	0.39	0.41	0.41	0.48	2.1%
	-14.0%	-16.7%	4.9%	-0.1%	17.0%	
네오위즈게임즈	1.53	1.47	1.81	1.77	1.90	24.8%
	0.4%	-3.7%	23.6%	-2.6%	7.8%	
CJ E&M	1.20	1.35	1.34	1.19	1.03	-14.4%
	-21.1%	12.9%	-1.1%	-10.9%	-13.9%	
게임하이	0.48	0.65	0.76	0.59	0.50	5.3%
	-2.3%	35.8%	17.3%	-22.1%	-15.1%	
액토즈소프트	1.58	2.26	2.25	1.68	1.59	0.5%
	42.3%	42.8%	-0.2%	-25.6%	-5.2%	
웹젠	0.31	0.35	0.30	0.26	0.29	-6.4%
	4.5%	13.0%	-12.8%	-14.1%	10.6%	
와이디온라인	0.65	0.66	0.90	0.74	0.55	-15.9%
	-3.6%	1.0%	37.6%	-18.4%	-25.8%	
이스트소프트	0.21	0.33	0.24	0.20	0.18	-16.4%
	-14.1%	56.4%	-28.7%	-15.2%	-11.6%	
한빛소프트	0.39	0.45	0.40	0.42	0.36	-9.1%
	43.5%	13.2%	-9.8%	3.6%	-14.1%	
컴투스	0.24	0.28	0.26	0.46	0.47	95.1%
	2.0%	15.8%	-6.3%	76.9%	1.6%	
엠게임	0.51	0.49	0.55	0.56	0.57	13.4%
	9.6%	-3.4%	12.6%	2.2%	2.0%	
드래곤플라이	0.32	0.29	0.35	0.34	0.25	-22.2%
	-36.2%	-8.9%	19.6%	-1.5%	-27.5%	
와이앤케이코리아	0.24	0.42	0.46	0.26	0.38	57.6%
	-21.1%	75.5%	9.6%	-42.9%	43.6%	
제이씨엔터테인먼트	0.29	0.39	0.50	0.51	0.44	51.9%
	4.7%	34.5%	29.7%	2.2%	-14.9%	
바른손게임즈	0.13	0.12	0.11	0.10	0.09	-34.2%
	-0.7%	-10.6%	-5.4%	-12.1%	-11.5%	
소프트맥스	0.13	0.15	0.12	0.09	0.06	-49.6%
	-13.1%	21.4%	-24.8%	-18.7%	-32.0%	
조이맥스	0.27	0.36	0.30	0.27	0.28	0.8%
	-5.8%	30.9%	-15.8%	-10.0%	1.6%	
게임빌	0.73	1.16	1.10	0.93	1.01	37.7%
	-8.5%	58.7%	-4.7%	-15.8%	8.3%	
위메이드엔터테인먼트	0.57	0.65	0.55	0.42	0.40	-30.8%
	2.2%	12.8%	-15.8%	-23.0%	-5.5%	
게임산업	0.96	1.01	1.03	1.00	1.06	10.0%
	-3.0%	5.3%	1.7%	-3.1%	6.0%	
콘텐츠산업	1.35	1.45	1.35	1.43	1.47	9.2%
	0.3%	7.5%	-7.0%	6.1%	3.0%	

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

구분	2011년 3분기	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 3분기 전년동기증감
NHN	8.5	8.8	9.6	11.0	11.9	3.4p
엔씨소프트	4.4	4.1	4.2	4.2	5.1	0.7p
네오위즈게임즈	4.6	5.2	5.6	6.6	8.1	3.5p
CJ E&M	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0p
게임하이	5.7	4.1	4.3	4.3	4.2	△1.5p
액토즈소프트	7.2	10.8	11.0	12.2	10.7	3.5p
웹젠	2.8	3.0	2.9	3.0	3.2	0.4p
와이디온라인	3.2	2.6	4.0	2.7	2.7	△0.5p
이스트소프트	2.2	2.5	2.5	2.4	2.5	0.3p
한빛소프트	2.3	2.4	2.0	2.1	2.5	0.2p
컴투스	1.8	1.9	2.1	2.0	2.0	0.2p
엠게임	5.4	5.2	5.3	6.6	6.8	1.4p
드래곤플레이	4.5	4.1	4.5	4.6	4.7	0.2p
와이앤케이코리아	3.5	10.2	12.5	10.9	12.8	9.3p
제이씨엔터테인먼트	2.4	2.4	2.5	2.5	2.5	0.1p
바른손게임즈	1.8	1.8	2.2	2.8	2.7	0.9p
소프트맥스	1.5	1.6	1.7	1.7	1.7	0.2p
조이맥스	4.9	4.8	4.7	4.8	4.6	△0.3p
게임빌	5.1	5.4	5.5	5.3	5.6	0.5p
위메이드엔터테인먼트	7.2	7.3	6.9	6.3	5.3	△1.9p
게임산업	5.0	5.1	5.4	5.8	6.3	1.3p
콘텐츠산업	6.7	6.9	7.1	7.4	7.7	1.0p

## 부록2. 상장사 매출구조 분석

### □ 게임

#### <게임\_NHN> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기 대비 (%)	3분기 전년 동기 대비 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
영업수익	504,838	523,541	529,305	589,728	2,147,412	576,065	574,740	595,560	100.0	3.6	12.5
1.영업수익 (매출)	501,845	521,784	524,611	573,078	2,121,318	572,857	72,056	592,478	99.5	3.6	12.9
검색광고	252,897	264,665	273,457	290,757	1,081,776	298,666	297,959	294,634	49.5	-1.1	7.7
디스플레이 광고	59,069	80,283	69,954	89,373	298,679	73,876	90,005	87,990	14.8	-2.2	25.8
온라인게임	165,839	154,313	156,303	164,218	640,673	164,089	140,041	155,457	26.1	11.0	-0.5
기타	24,040	22,523	24,897	28,730	100,190	36,226	44,052	54,396	9.1	23.5	118.5
2.기타수익	2,993	1,757	4,694	16,650	26,094	3,208	2,684	3,082	0.5	14.8	-34.3

- NHN의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 3.6% 상승, 전년동기대비 12.5% 증가하였으며, 매출의 99.5%를 차지하는 영업수익에서 전기대비 3.6% 상승, 전년동기대비 12.9%의 증가했고, 그 중 26.1%를 차지하는 온라인게임이 전기대비 11.0% 상승, 전년동기대비 0.5% 감소
- 검색광고는 49.5%를 차지했으며, 전기대비 1.1% 하락, 전년동기대비 7.7% 증가

#### <게임\_CJ E&M> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

사업부문	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기 대비 (%)	3분기 전년 동기 대비 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
방송사업 부문	89,947	175,119	170,305	200,418	635,789	162,263	209,023	187,259	54.9	-10.4	10.0
게임사업 부문	13,598	79,664	54,842	60,011	208,115	59,617	53,702	49,088	14.4	-8.6	-10.5
영화사업 부문	6,223	44,788	53,791	61,982	166,784	61,752	25,492	48,160	14.1	88.9	-10.5
음악/공연 사업부문	14,620	35,410	37,998	44,437	132,465	36,855	42,774	56,779	16.6	32.7	49.4
계	136,812	322,551	316,937	366,848	1,143,148	320,488	330,990	341,285	100.0	3.1	7.7

- CJ E&M의 매출구조를 살펴보면, 54.9%로 매출 비중이 가장 높은 방송사업부문과 게임사업부문에 서 전기대비 하락, 영화, 음악/공연사업부문에서 전기대비 크게 상승하여 전체 CJ E&M은 '12년 3분기 기준 전기대비 3.1% 상승, 방송사업부문과 음악/공연사업부문이 전년동기대비 증가하면서 전체 CJ E&M은 전년동기대비 7.7% 증가
- 게임사업부문은 14.4%의 매출 비중을 나타냈으며, 전기대비 8.6% 하락, 전년동기대비 10.5% 감소

<게임\_엔씨소프트> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기대 비(%)	3분기 전년동 기대비 (%)	
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기				
리니지	수 출	6,365	6,007	3,226	3,507	19,105	3,644	3,460	3,124	2.8	-9.7	3.2
	내 수	35,143	62,686	47,135	34,432	179,396	40,118	55,134	35,617	31.5	-35.4	24.4
	합 계	41,508	68,693	50,361	37,939	198,501	43,762	58,594	38,742	34.3	-33.9	23.1
리니지II	수 출	4,957	4,171	4,567	5,298	18,993	4,012	3,457	3,071	2.7	-11.2	32.8
	내 수	15,899	11,218	10,218	8,611	45,946	8,583	6,988	4,797	4.2	-31.4	53.1
	합 계	20,856	15,389	14,785	13,909	64,939	12,596	10,444	7,868	7.0	-24.7	46.8
아이온	수 출	12,526	10,595	12,050	15,481	50,652	11,300	10,494	8,554	7.6	-18.5	29.0
	내 수	47,295	41,352	42,619	36,631	167,897	42,824	28,380	19,737	17.5	-30.5	53.7
	합 계	59,820	51,948	54,669	52,112	218,549	54,124	38,874	28,291	25.0	-27.2	48.3
블레이드 엔소울	수 출	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-
	내 수	0	0	0	0	0	0	0	35,243	31.2	-	-
	합 계	0	0	0	0	0	0	0	35,243	31.2	-	-
길드워	수 출	5	3	3	3	14	3	2	2	0.0	0.0	33.3
	내 수	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0	0
	합 계	5	3	3	3	14	3	2	2	0.0	0.0	33.3
기타	수 출	1,751	1,706	1,962	1,883	7,302	2,154	2,027	2,180	1.9	7.5	-11.1
	내 수	2,990	2,410	2,313	3,159	10,872	3,226	6,614	730	0.6	-89.0	68.4
	합 계	4,742	4,115	4,275	5,042	18,174	5,380	8,641	2,910	2.6	-66.3	31.9
합 계	수 출	25,604	22,482	21,808	26,172	96,066	21,113	19,440	16,931	15.0	-12.9	22.4
	내 수	101,327	117,666	102,285	82,833	404,111	94,751	97,116	96,124	85.0	-1.0	6.0
	합 계	126,931	140,148	124,093	109,005	500,177	115,864	116,556	113,056	100.0	-3.0	8.9

- 엔씨소프트의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 블레이드엔소울이 들어왔으나, 나머지 게임이 전 기대비 모두 하락하였고, 전년동기대비는 대부분 게임이 증가하여 '12년 3분기 기준 전기대비 3.0% 하락, 전년동기대비 8.9% 증가
- '12년 3분기 신규 진입한 블레이드엔소울의 구성비가 31.2%로 기존 비중이 가장 높은 리니지 (34.3%)와 거의 비슷한 수준

<게임\_네오위즈게임즈> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

대상회사	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비 (%)	3분기 전년동 기대비 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
(주)네오위즈게임즈	144,976	289,762	441,530	592,103	1,468,371	172,622	147,804	144,109	87.0	-2.5	-67.4
(주)펜타비전	1,656	3,324	4,087	6,545	15,612	955	403	20	0.0	-95.0	-99.5
Pentavision Global, Inc	143	76	673	919	1,811	196	0	0	-	-	-100.0
(주)네오위즈씨알 에스	1,336	2,134	2,783	3,276	9,529	1,099	453	476	0.3	5.1	-82.9
NEOWIZ GAMES China	676	844	1,548	1,797	4,865	1,134	-216	684	0.4	-416.7	-55.8
NEOWIZ GAMES Inc.	170	0	2	309	481	184	188	185	0.1	-1.6	9150.0
NEOWIZ Games Entertainment Inc	0	436	476	645	1,557	173	86	104	0.1	20.9	-78.2
GameOn Co., Ltd	0	21,698	43,282	66,427	131,407	22,124	19,880	20,280	12.2	2.0	-53.1
지온인베스트먼트 (주)	0	60	120	231	411	130	130	194	0.1	49.2	61.7
(주)게임온 스튜디오	0	355	1,733	3,097	5,185	1,338	1,369	1,459	0.9	6.6	-15.8
(주)에이씨티 소프트	0	0	1,375	3,085	4,460	1,373	1,334	1,395	0.8	4.6	1.5
단순합계	148,957	318,689	497,609	678,434	1,643,689	201,328	171,469	169,957	-	-	-
연결조정효과	-719	-2,636	-6,639	-10,686	-20,680	-4,098	-3,107	-4,345	-	-	-
총 합계	148,238	316,053	490,970	667,748	1,623,009	197,230	168,362	165,611	100.0	-1.6	-66.3

- 네오위즈게임즈의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 1.6% 하락, 전년동기대비 66.3% 감소하였으며, 매출 비중의 87.0%인 모회사 네오위즈게임즈에서 전기대비 2.5% 하락, 전년동기대비 67.4% 감소
- 그 외 연결종속회사에서 가장 비중이 큰 Gameon은 전기대비 2.0% 상승하였으나, 전년동기대비 53.1% 감소

<게임\_엑토즈소프트> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품목		2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기대비 (%)	3분기 전년동기대비 (%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
전년	수출	149	383	247	288	1,067	293	297	299	1.6	0.7	21.1
	내수	34	26	27	24	111	26	26	24	0.1	-7.7	-11.1
	합계	183	409	274	312	1,178	319	323	323	1.7	-	17.9
A3	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	0.0
	내수	129	107	138	131	505	117	78	46	0.2	-41.0	-66.7
	합계	129	107	138	131	505	117	78	46	0.2	-41.0	-66.7
미르의 전설2,3	수출	19,650	20,092	21,786	21,198	82,726	20,359	15,484	15,520	80.6	0.2	-28.8
	내수	408	433	439	839	2,119	882	827	807	4.2	-2.4	83.8
	합계	20,058	20,525	22,225	22,037	84,845	21,241	16,311	16,327	84.8	0.1	-26.5
라테일	수출	2,067	1,872	1,954	1,708	7,601	1,798	1,562	1,639	8.5	4.9	-16.1
	내수	785	464	683	652	2,584	1,099	396	561	2.9	41.7	-17.9
	합계	2,852	2,337	2,637	2,360	10,186	2,896	1,959	2,200	11.4	12.3	-16.6
라제스카	수출	123	124	125	125	497	124	124	125	0.6	0.8	-
	내수	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-
	합계	123	124	125	125	497	124	124	125	0.6	0.8	-
X-UP	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-
	내수	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-
	합계	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-
AquAqu	수출	32	33	33	33	131	33	32	33	0.2	3.1	-
	내수	0	0	0	0	0	0	0	0	0	-	-
	합계	32	33	33	33	131	33	32	33	0.2	3.1	-
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
다크블러드	수출	0	9	9	9	27	9	93	37	0.2	-60.2	311.1
	내수	8	1,385	213	302	1,908	286	210	72	0.4	-65.7	-66.2
	합계	8	1,395	222	312	1,937	296	303	107	0.6	-64.7	-51.8
기타	수출	0	0	0	1	1	1	0	45	0.2	-	-
	내수	0	0	0	0	0	0	0	46	0.2	-	-
	합계	0	0	0	1	1	1	0	90	0.5	-	-
합계	수출	22,022	22,513	24,155	23,362	92,052	22,616	17,593	17,697	91.9	0.6	-26.7
	내수	1,366	2,417	1,489	1,947	7,219	2,411	1,536	1,555	8.1	1.2	4.4
	합계	23,388	24,930	25,643	25,309	99,270	25,027	19,129	19,252	100.0	0.6	-24.9

※ 2011년 3,4분기 종횡천하 제품이 반입된 것으로 추정됨

※ 2011년 3분기 1,2분기 실적 수정됨

- 엑토즈소프트의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 0.6% 상승, 전년동기대비 24.9% 감소하였으며, 매출 비중이 큰 미르의 전설 2,3이 전기대비 0.1% 상승, 전년동기대비 26.5% 감소
- 미르의 전설 2,3의 내수 부분은 전년동기대비 83.8% 증가했으나 매출 비중이 80.6%인 수출에 비해 4.2%의 매출 비중으로 크지 않아 전체 엑토즈소프트의 매출에 영향을 주지 못함

매출 유형 및 품목	구분	판매경로	2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기대비 (%)	3분기 전년동기대비 (%)
			1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
온라인게임 (제품)	국내	개인(인포샵포함)	1,365	2,417	1,488	1,947	7,217	2,411	1,536	1,509	7.8	-1.8	1.4
		PC방	1	0	1	0	2	0	0	0	0.0	-	-100.0
	수출	개별계약	22,022	22,513	24,155	23,362	92,052	22,616	17,594	17,651	91.7	0.3	-26.9
	온라인 합계		23,388	24,930	25,644	25,309	99,271	25,027	19,130	19,160	99.5	0.2	-25.3
모바일게임 (제품)	국내	개인	0	0	0	0	0	0	0	45	0.2	-	-
	해외	개인	0	0	0	0	0	0	0	1	0.0	-	-
		개별계약	0	0	0	0	0	0	0	45	0.2	-	-
	모바일 합계		0	0	0	0	0	0	0	91	0.5	-	-
합계			23,388	24,930	25,644	25,309	99,271	25,027	19,131	19,250	100.0	0.6	-24.9

- 모바일게임을 3분기 시작했으나, 전체 매출에 미치는 영향은 미미하며, 온라인게임 수출 부분이 전기대비 0.3% 상승, 전년동기대비 26.9% 감소

### <게임\_드래곤플라이> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

매출 유형	품목	2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기대비 (%)	3분기 전년동기대비 (%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
게임	수출	5,723	4,561	3,986	4,121	18,391	4,399	3,520	3,379	48.0	-4.0	-15.2
	내수	3,814	3,760	3,669	3,763	15,006	3,902	3,965	3,602	51.2	-9.2	-1.8
	합계	9,537	8,321	7,656	7,883	33,397	8,301	7,485	6,981	99.2	-6.7	-8.8
기타	수출	0	0	0	366	366	0	0	0	0.0	-	-
	내수	68	2,048	460	435	3,011	1,633	2,269	54	0.8	-97.6	-88.3
	합계	68	2,048	460	801	3,377	1,633	2,269	54	0.8	-97.6	-88.3
합계	수출	5,723	4,561	3,986	4,487	18,757	4,399	3,520	3,379	48.0	-4.0	-15.2
	내수	3,882	5,808	4,130	4,197	18,017	5,535	6,234	3,656	52.0	-41.4	-11.5
	합계	9,605	10,369	8,116	8,684	36,774	9,934	9,754	7,035	100.0	-27.9	-13.3

- 드래곤플라이의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 27.9% 하락, 전년동기대비 13.3% 감소하였으며, 모든 부분에서 전기대비, 전년동기대비 감소

- 게임 중에서도 내수 부분이 전기대비 41.4% 크게 하락한 것이 영향



<게임\_게임하이> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

사업 부문	주요상 표등	매출 유형	2011년					2012년			구성 비(%)	3분기 전기 대비 (%)	3분기 전년 동기 대비 (%)
			1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
게임	데카론	수출	286	344	409	265	1,303	449	296	444	3.8	49.7	8.6
		내수	1,212	1,145	1,347	1,520	5,224	1,688	1,181	1,292	11.2	9.4	-4.1
		합계	1,498	1,488	1,756	1,785	6,527	2,136	1,478	1,737	15.0	17.5	-1.1
	서든어택	수출	425	475	583	579	2,062	667	752	764	6.6	1.6	31.1
		내수	8,336	6,368	5,846	9,982	30,532	13,208	10,328	8,983	77.6	-13.0	53.6
		합계	8,761	6,843	6,429	10,561	32,594	13,875	11,080	9,747	84.2	-12.0	51.6
	기타, 서비스	수출	0	0	0	32	32	29	27	97	0.8	260.9	-
		내수	0	179	145	19	344	180	106	0	0.0	-99.9	-99.9
		합계	0	179	145	51	376	208	133	97	0.8	-26.8	-32.9
기타	운영 매출	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
		내수	0	0	0	273	273	0	0	0	0.0	-	-
		합계	0	0	0	273	273	0	0	0	0.0	-	-
합계	수출	711	818	992	876	3,397	1,145	1,075	1,305	11.3	21.4	31.6	
	내수	9,548	7,692	7,339	11,794	36,373	15,075	11,615	10,275	88.7	-11.5	40.0	
	합계	10,259	8,511	8,330	12,670	39,770	16,220	12,691	11,581	100.0	-8.7	39.0	

- 게임하이의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 8.7% 하락, 전년동기대비 39.0% 증가하였으며, 매출 비중이 84.2%인 서든어택의 매출이 전기대비 12.0% 하락, 전년동기대비 51.6% 증가
- 매출 비중 15.0%의 데카론은 전년동기대비 1.1% 감소했으나, 전기대비 17.5% 상승

<게임\_컴투스> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년					2012년			구성 비(%)	3분기 전기 대비 (%)	3분기 전년 동기 대비 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
모바일 게임	6,801	7,859	8,336	10,151	33,147	10,281	20,839	21,812	97.2	4.7	161.7
온라인 게임 / 기타	518	674	791	1,095	3,078	963	1,170	635	2.8	-45.7	-19.7
합계	7,318	8,534	9,126	11,247	36,225	11,244	22,009	22,447	100.0	2.0	146.0

- 컴투스의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 2.0% 상승, 전년동기대비 146.0% 증가하였으며, 모바일게임과 온라인게임/기타 모두 2011년 1분기부터 꾸준한 증가세를 보였으나, 온라인게임/기타는 3분기 하락
- 모바일게임은 전기대비 4.7%, 전년동기대비 161.7% 증가하였고, 온라인게임/기타는 전기대비 45.7% 하락, 전년동기대비 19.7% 감소

매출유형		2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기 대비 (%)	3분기 전년 동기 대비 (%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
모바일 게임	내수	4,299	3,904	2,951	4,683	15,837	3,944	6,864	5,883	26.2	-14.3	99.4
	수출	2,501	3,956	5,384	5,469	17,310	6,337	13,975	15,930	71.0	14.0	195.9
	합계	6,801	7,860	8,335	10,151	33,147	10,281	20,839	21,812	97.2	4.7	161.7
온라인 게임/기타	내수	494	584	697	997	2,772	853	1,063	531	2.4	-50.0	-23.8
	수출	24	90	94	98	306	110	107	103	0.5	-3.7	9.6
	합계	518	674	791	1,095	3,078	963	1,170	635	2.8	-45.7	-19.7
합계	내수	4,793	4,488	3,648	5,680	18,609	4,797	7,927	6,414	28.6	-19.1	75.8
	수출	2,525	4,046	5,478	5,567	17,616	6,447	14,082	16,033	71.4	13.9	192.7
	합계	7,318	8,534	9,126	11,246	36,224	11,244	22,009	22,447	100.0	2.0	146.0

- 모바일게임과 온라인게임/기타 모두 2011년 1분기부터 꾸준한 증가세를 보이고 있으며, 그 중 모바일게임의 수출이 매출 비중 71.0%로 가장 높고 전기대비 14.0% 상승, 전년동기대비 195.9% 증가

### <게임\_와이드온라인> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기 대비 (%)	3분기 전년 동기 대비 (%)
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
수출	6,784	6,074	6,164	5,777	24,799	5,164	5,294	3,655	51.5	-31.0	-40.7
내수	4,759	4,910	5,195	5,105	19,969	4,313	3,681	3,447	48.5	-6.4	-33.6
합계	11,543	10,984	11,359	10,882	44,768	9,477	8,975	7,102	100.0	-20.9	-37.5

- 와이드온라인의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 20.9% 하락, 전년동기대비 37.5% 감소하였으며, 수출과 내수 모두 전기대비 하락, 전년동기대비 감소

### <게임\_한빛소프트> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품목		2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기 대비 (%)	3분기 전년 동기 대비 (%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
온라인	수출	2,537	5,040	4,126	4,636	16,339	3,385	3,187	2,603	48.1	-18.3	-36.9
	내수	2,276	1,955	4,597	4,238	13,066	5,094	3,147	2,509	46.3	-20.3	-45.4
	합계	4,813	6,995	8,723	8,874	29,405	8,479	6,334	5,112	94.4	-19.3	-41.4
캐릭터/기업용 솔루션	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내수	323	643	476	1,308	2,750	323	1,871	82	1.5	-95.6	-82.8
	합계	323	643	476	1,308	2,750	323	1,871	82	1.5	-95.6	-82.8
기타	수출	0	0	0	32	32	103	51	214	4.0	319.6	-
	내수	10	7	40	-24	33	11	13	7	0.1	-46.2	-82.5
	합계	10	7	40	8	65	114	64	221	4.1	245.3	452.5
합계	수출	2,537	5,040	4,126	4,668	16,371	3,488	3,238	2,817	52.0	-13.0	-31.7
	내수	2,609	2,605	5,113	5,522	15,849	5,428	5,031	2,598	48.0	-48.4	-49.2
	합계	5,146	7,645	9,239	10,190	32,220	8,916	8,269	5,415	100.0	-34.5	-41.4

- 한빛소프트의 매출구조를 살펴보면, 매출의 대부분인 온라인이 전기대비 19.3% 하락, 전년동기대

비 41.4% 감소하였으며, 캐릭터/기업용 솔루션이 전기대비 95.6% 하락, 전년동기대비 82.8% 감소하여 '12년 3분기 기준 전체 한빛소프트의 매출은 전기대비 34.5% 하락, 전년동기대비 41.4% 감소

- 내수와 수출 모두 전기대비, 전년동기대비 큰 폭 감소

<게임\_바른손게임즈> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비 (%)	3분기 전년동 기대비 (%)	
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기				
라스트카오스 로열티수입 외	해외	2,157	1,907	1,719	1,524	7,307	1,514	1,096	1,023	78.7	-6.7	-40.5
	국내	26	19	16	13	74	3	0	0	0.0	-	-100.0
	계	2,183	1,926	1,735	1,537	7,381	1,517	1,097	1,022	78.6	-6.8	-41.1
라그하임 로열티수입 외	해외	50	77	89	98	314	67	51	39	3.0	-23.5	-56.2
	국내	347	354	417	394	1,512	370	263	202	15.5	-23.2	-51.6
	계	397	431	506	492	1,826	437	314	241	18.5	-23.2	-52.4
3D VLC 외	해외	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	국내	9	-9	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	계	9	-9	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
기 타 (서비스제공)	해외	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	국내	58	60	67	198	383	49	11	37	2.8	236.4	-44.8
	계	58	60	67	198	383	49	11	37	2.8	236.4	-44.8
합계	해외	2,207	1,983	1,809	1,622	7,621	1,581	1,147	1,061	81.6	-7.5	-41.3
	국내	440	434	491	604	1,969	423	273	239	18.4	-12.5	-51.3
	계	2,648	2,417	2,299	2,226	9,590	2,003	1,422	1,300	100.0	-8.6	-43.5

- 바른손게임즈의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 8.6% 하락, 전년동기대비 43.5% 감소하였으며, 라스트카오스, 라그하임 등의 주요 게임이 모두 전기대비, 전년동기대비 큰 폭 감소

- 특히, 매출 비중이 78.6%인 라스트카오스의 해외 매출의 감소가 가장 큼

<게임\_소프트맥스> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

주요 품목	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비 (%)	3분기 전년동 기대비 (%)	
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기				
창세기전3 ep4 외	수출	0.183	0.089	0.082	0.096	0.45	0.061	0.047	0.034	0.0	-27.7	-58.5
	내수	19	20	16	38	93	10	8	2	0.2	-75.0	-87.5
	합계	19	20	16	38	93	10	8	2	0.2	-75.0	-87.5
마그나카르타2 외	수출	6	52	0	0	58	2	1	0	0.0	-100.0	-
	내수	0.001	0	0.172	0.007	0.18	0	0	0	0.0	-	-100.0
	합계	6	52	0	0	58	2	1	0	0.0	-100.0	-
기타	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내수	0.052	0.296	0.388	53	54	19	0	36	3.6	-	9178.4
	합계	0.052	0.296	0.388	53	54	19	0	36	3.6	-	9178.4
신규 콘솔 외	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내수	32	32	121	33	218	22	44	0	0.0	-100.0	-100.0
	합계	32	32	121	33	218	22	44	0	0.0	-100.0	-100.0
SD전담 캡슐파이터 외	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내수	2,075	1,944	1,778	2,185	7,982	1,880	1,229	962	96.2	-21.7	-45.9
	합계	2,075	1,944	1,778	2,185	7,982	1,880	1,229	962	96.2	-21.7	-45.9

합계	수출	6	52	0	0	58	2	1	1	0.1	0.0	-
	내수	2,125	1,996	1,916	2,308	8,345	1,931	1,281	1,000	100.0	-21.9	-47.8
	합계	2,131	2,048	1,916	2,308	8,403	1,932	1,283	1,000	100.0	-22.1	-47.8

- 소프트맥스의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 22.1% 하락, 전년동기대비 47.8% 감소하였으며, 매출의 96.2%를 차지하는 SD건담 캡슐파이터가 전기대비 21.7% 하락, 전년동기대비 45.9% 감소하여 전체 매출에 영향을 미침
- 그 외 매출 비중이 낮은 게임들도 전기대비, 전년동기대비 모두 감소

### <게임\_와이앤케이코리아> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비(%)	3분기 전년동 기대비 (%)	
	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기				
온라인	국내	1,609	1,232	1,339	2,294	6,474	2,510	1,343	1,384	54.0	3.1	3.4
게임	해외	1,087	1,101	812	972	3,972	887	804	1,178	46.0	46.5	45.1
합계		2,696	2,333	2,151	3,266	10,446	3,397	2,147	2,561	100.0	19.3	19.1

- 와이앤케이코리아의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 19.3% 상승, 전년동기대비 19.1% 증가하였으며, 국내/해외 모두 전기대비, 전년동기대비 매출이 증가하였으나, 해외의 성장률이 전기대비 46.5%, 전년동기대비 45.1%로 증가폭이 큼

### <게임\_게임빌> (2012년 3분기 기준)

(단위:백만원)

사업부 문	구분	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비(%)	3분기 전년동 기대비 (%)
		1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기			
모바일 게임	수 출	1,208	3,832	2,509	3,177	10,726	6,486	6,647	5,859	35.3	-11.9	133.5
	내 수	5,167	5,978	7,495	13,388	32,028	10,066	8,584	10,731	64.7	25.0	43.2
	계	6,375	9,810	10,004	16,565	42,754	16,553	15,230	16,590	100.0	8.9	65.8

- 게임빌의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 8.9% 상승, 전년동기대비 65.8% 증가하였으며, 매출의 64.7%인 내수가 전기대비 25.0% 상승, 전년동기대비 43.2% 증가이고, 수출이 전기대비 11.9% 하락, 전년동기대비 133.5% 증가

## 부록3. 분기별 소비자 실태조사 및 월별통계

### □ 게임콘텐츠 '12년 3분기 소비자 월 평균 구입비용

(N=440, 중복응답)

구분	비디오게임 콘솔(60명)	소프트웨어 구입/대여(75명)	온라인게임 (웹브라우저기반) (94명)	온라인게임 (클라이언트기반) (125명)
구매금액	34,500원	31,075원	20,861원	17,836원

구분	테이블보드게임(54명)	아케이드게임장(68명)	웹하드/P2P 게임(37명)	모바일게임 (211명)
구매금액	14,780원	13,934원	10,976원	7,920원

### □ 게임 월별 통계\_게임사별 점유율 (2012년 9월 기준)

게임사명 (순위별 정렬)	사용시간 (시)	점유율 (%)		기간(월)대비 보유게임 등락현황 (개)			
		점유율	등락률	전체	상승	하락	보합
엔씨소프트	1,519,038	23.59%	-0.86%	9	6	1	2
블리자드	1,050,452	16.31%	0.42%	6	3	0	3
넥슨	778,888	12.09%	-2.06%	26	8	18	0
네오위즈게임즈	604,516	9.39%	-0.69%	39	16	18	5
CJ E&M	505,316	7.85%	0.45%	44	18	24	2
NHN	256,564	3.98%	0.09%	30	8	19	3
JCE	87,208	1.35%	0	5	0	5	0
엠게임	28,428	0.44%	0.02%	32	21	9	2
YD온라인	28,257	0.44%	0.01%	5	3	2	0
라이브플렉스	23,235	0.36%	-0.03%	6	2	4	0
윈디소프트	20,922	0.32%	-0.04%	4	0	3	1
웹젠	15,828	0.25%	0.01%	3	1	2	0
한빛소프트	8,929	0.14%	0.01%	9	5	3	1
YNK코리아	8,566	0.13%	0.01%	1	1	0	0
위메이드 엔터테인먼트	8,220	0.13%	0.01%	9	4	5	0
게임하이	8,186	0.13%	0	2	1	1	0
KTH	6,173	0.10%	0	5	3	2	0
이스트소프트	4,900	0.08%	0	2	1	1	0
그라비티	2,559	0.04%	0	5	1	4	0
액토즈소프트	1,753	0.03%	-0.01%	5	2	3	0
엔플루토	853	0.01%	-0.01%	1	0	1	0

\* 출처 : 게임트릭스 (9월 게임 동향)

---

## 2012년 3분기 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 12월 28일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 월드컵북로 400(상암동 1602)

---

가격 : 비매품

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

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