

# 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서 (게임산업편)

2013. 04

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# I. 2012년 4분기 및 연간 게임산업 INSIGHT

## 1.1. 게임산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '12년 4분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 4,340억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 47.2%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 4.2% 성장하였고 전분기대비 4.7% 증가하였으며 CBI 분석 결과 4분기 121로 양호
- 게임산업의 '12년 4분기 수출규모를 살펴보면, 7,134억 원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 30.4%를 차지
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 22.3% 감소하였고 전분기대비 4.0% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 111로 양호

### □ 고용부문

- 게임산업의 '12년 4분기 고용규모를 살펴보면, 9만 4,763명이며 상장사 고용 비중은 11.2%를 차지
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '12년 4분기 전년동기대비 4.6% 감소하였고 전분기대비 2.5% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 105로 양호

### □ 게임산업 2013년 1분기 전망

- 게임산업 '13년 1분기 매출CBI(122) 및 수출CBI(112)는 '12년 4분기 대비 증가 예상

- '13년 1분기에는 '12년 4분기에 이어 해외 대작의 국내 온라인게임 시장 점유율 높은 상황에서 대형 국내 온라인게임 업체뿐 아니라 중소형 업체들의 시장 진출로 실적이 호전 될 전망
  - ※ KOG의 “아이마”, CJ E&M 넷마블의 “모나크”, 네오위즈의 “킹덤언더파이어온라인:에이지오브스툼” 등 대형 신작 공개 테스트 실시
  - ※ 엔트리브소프트는 “MVP 베이스볼 온라인”의 신작 출시와 기존 온라인게임인 “팡야”와 “프로야구 매니저”의 실적 부진에 따른 적자, 블루홀스튜디오의 “테라”는 전년도보다 매출은 증가했으나, 북미와 유럽 등 해외 투자 증가로 적자
- 대형 개발업체들의 스마트게임 성장에 따른 진입 확대와 함께 기존 국내 모바일게임 개발업체 및 해외 모바일게임 개발업체간의 경쟁 확대 전망
  - ※ 넥슨 자회사인 네온스튜디오는 투자와 인력확대를 통해 모바일 게임분야에 역량 집중
  - ※ 게임팟코리아는 “드래곤길드”를 포함하여 총 8종의 스마트게임 국내 진출 전망, 대형 모바일게임 업체 중 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M 넷마블, 액토즈소프트 등은 카카오톡용 게임 개발 및 출시
- '12년 하반기에 이어 이용자 접근도가 용이한 스마트게임 등의 선전은 지속되면서 여성 및 중장년층 등 이용자 확대 전망
  - ※ “애니팡”, “드래곤플라이트”, “다함께 차차차” 등 점수 경쟁 위주의 게임들이 인기를 모으면서 여성 및 40~50대 중장년층들에게도 이용 확대
- 국내 스마트게임은 오픈마켓에서의 지속적인 성장을 통해 미국 등 주요 게임 시장뿐 아니라 동남아, 남미 등 신흥 시장에서 실적 호조 전망
  - ※ 국내 스마트게임의 선전으로 “구글플레이어” 점유율이 3위에서 2위로 상승
- 중국 등 게임 주요 수요국가들의 시장 규모 성장에 따라 기존 온라인게임 서비스와 함께 스마트게임 수출 증대 전망
  - ※ 2012년 중국 온라인게임 시장규모는 602억 8,000만 위안(약 10조 5,000억원)으로 전년대비 35% 성장했으며, 게임 이용자수는 약 4억 1,100만명 수준
  - ※ 스마일게이트는 “크로스파이어”의 중국내 성장 지속과 함께 스파이더맨, 헐크 등 유명 캐릭터를 활용한 신작 온라인게임 개발 중
- 게임산업 '13년 1분기 고용CBI는 105로 호조세 유지 예상
  - '12년에 이어 '13년 1분기 이후 지속적인 스마트게임 수요확대 등으로 개발

인력을 중심으로 수요 증대 전망, 대형 개발사들은 스마트게임 자회사 설립 확대에 따라 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
2013년 2분기	122	111	128	104	109	115

- '13년 1분기는 '12년 4분기 대비 다소 증가할 것으로 전망되며, 상승기조는 이어갈 것으로 예상
- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출을 제외하고 다소 감소될 것으로 전망

## 1.2. 주요 이슈

- 2012년 하반기부터 급격한 성장세를 보인 국내 스마트게임 시장이 2013년 상반기 들어 성숙 단계에 진입
  - CJ E&M의 “다함께 차차차 포 카카오”, NHN의 “윈드러너 포 카카오”, 위메이드엔터테인먼트의 “에브리타운 포 카카오” 등 대기업 제품뿐만 아니라 선데이토즈의 “애니팡 포 카카오”, 4:33의 “활 포 카카오”, 핀콘의 “헬로히어로 포 카카오”, 컴투스의 “히어로즈워 포 카카오” 등 신규, 중견기업 및 중소기업의 제품도 매출 상위권을 유지
  - 2013년 상반기 스마트게임 시장은 국내 스마트게임이 시장에 먼저 진입했던 기존 외국 제품(앵그리버드 등)을 대체하며 주류를 이루고 있는 가운데 대기

업, 중견기업, 중소기업 제품이 다양한 소비자층에 대응하는데 성공해 시장 다양성을 구현하는 양상

- 지난 90년대 후반부터 꾸준한 성장세를 시현한 국내 인터넷 및 온라인게임 시장을 기반으로 양성된 우수한 게임 개발 인력 및 중견 개발사가 풍부하기 때문에 가능
- 예를 들어 “헬로히어로 포 카카오”의 제작사 대표 유충길은 2009년 온라인 게임 대작 “C9”의 개발자였으며 “다함께 차차차”의 개발 주축 멤버는 “소프트맥스” 등과 함께 90년대 한국 게임계의 선구적 개발사인 “손노리” 출신으로 알려짐(대표작 “어스토니시아 스토리”, “포가튼 사가” 등)
- PC와 PC방을 기반으로 한 국내 온라인게임 시장은 기존 대기업 및 외국 대형작품이 독식하는 양극화 현상을 겪고 있는데 비해 2013년 상반기 국내 스마트게임 시장은 대기업 및 중소기업, 신규 및 기존 기업의 고른 점유율을 시현
- 2012년 하반기부터 모바일 메신저 서비스를 기반으로 소셜네트워크 요소를 다양한 게임 장르에 응용. 이에 따라 1천만 다운로드 이상, 일매출 10억원 대의 메가 히트작이 잇달아 등장. 1백만 다운로드 이상, 일매출 1억원 대의 제품도 골고루 증가했으며 이는 시장 다양성을 가능하게 한 토대로 작용
- 한국 스마트게임 시장이 급격하게 성장하고 한국 개발사의 우수성을 국내외에 알려나가면서 국산 스마트게임의 해외 진출이 활발해지는 것은 물론 외국 게임업체의 국내 진출 및 국내 개발인력에 대한 관심이 증가하고 직간접 투자가 촉진되는 양상
- 예를 들어 일본 스퀘어에닉스의 “밀리언 아서”와 경호의 “퍼즐앤드래곤”이 국내 시장에서도 카드수집 장르(CCG)의 틈새 시장을 개척하며 상당한 성과를 거두었으며 중국 쿤룬코리아의 “암드 히어로즈”에 대해서도 긍정적인 국내시장 반응
- 현 국내 스마트게임 시장을 크게 보면 1천만 명 단위의 광범위한 사용자층 대상으로 한 대중적 게임 시장(다함께 차차차, 윈드러너 등)과 전략, 카드수

- 집 장르 등 1백만 명 미만의 수요층을 중심으로 한 게임 시장으로 구분 가능
- 국내 시장의 규모가 크고 다양성이 보장되어 있기 때문에 국내 게임 개발사의 제품 제작 및 서비스도 여러 층위의 소비자를 대상으로 함. 이는 다시 해외 시장의 다종다양한 수요에 대처할 수 있는 제품 개발 및 서비스 역량을 축적하게 함으로써 해외 진출에도 상당히 긍정적인 기반이 됨
  - 최근 NHN, CJ E&M, 컴투스, 액토즈소프트, 선데이토즈 등 국내 스마트게임 업체가 구글플레이(앱스토어)의 월간매출 상위권에 오르고 있음. 한국 스마트게임 업체와 일본 스마트게임 업체가 구글 스토어 상위권을 점유
  - 국내 업체의 스마트게임 개발 역량이 성숙되고 국내 포탈 및 메신저 업체의 해외진출이 가속화되면서 시너지 효과를 통한 해외진출 성장 지속
  - 국내 게임 시장 및 산업이 비약적으로 발전한데 비해 최근 수년 동안 국내의 게임관련 규제가 늘어나는 양상을 보이면서 게임 업계의 불만이 나타나고 있음. 대표적인 국내 게임업체 중 하나인 넥슨이 지난해 일본 주식시장에 상장한 것은 대표적 사례
  - 미국 등 게임 선진국에서는 업계를 중심으로 자발적으로 게임의 긍정적인 부분을 발전시키고(예 : 모션센서 개발 및 보급-키넥트 등) 부정적인 면을 줄이는 노력을 10년 이상 꾸준히 전개하고 있는데 이는 한국 게임업계에 대한 중요한 모범사례
- 2012년 하반기부터 2013년 상반기까지 국내 온라인게임 신작이 지속적으로 출시되어 점유율을 높임. 또한 외국 게임 대작이 PC방을 중심으로 시장 활성화
- NHN의 “던전스트라이커”, 엑스엘게임즈의 “아키에이지 온라인”, 네오위즈 게임즈의 “블레스”, 위메이드엔터테인먼트의 “이카루스”, 넥슨의 “피파 온라인3”, 이스트소프트의 “카발2”, CJ E&M의 “모나크”, “하운즈” 등 대형 신작이 공개 및 서비스 개시
  - 이 가운데 2013년 1분기 들어 “피파온라인3”, “아키에이지 온라인” 등이 상위권에 진입하는데 성공

- 대형 온라인게임의 해외시장 성장 또한 지속적으로 이루어져 “길드워2”, “테라”, “드래곤네스트”, “던전앤파이터” 등이 북미, 중국, 일본 등 주요 해외시장에서 호조 지속. “블레이드앤소울” 등 2012년에 출시된 기존 대형 작품의 중국 등 해외진출도 구체화 단계
- 스마트게임 시장이 빠르게 성장함에 따라 기존 온라인게임 산업 발전에도 긍정적 영향. 스마트게임을 통한 수익다변화가 기존 온라인게임 업계의 수익구조 개선에 긍정적인 영향
- 2000년대 중반 이후 온라인게임 시장 양극화에 따라 대작이 아니면 시장 진입 자체가 어려운 상황. 더구나 대작을 개발해 시장에 진입해도 지속가능한 매출 실현이 낮아 큰 부담 요인
- 이로 인해 온라인게임 시장에 크게 의존하던 국내 게임산업은 2010년대 들어 정체상태에 머무는 경향. 그러나 스마트게임을 통한 수익구조 다변화가 가능해졌고 실제로 기존 온라인게임 업체의 신제품이 스마트게임 시장에서 성과 시현
- 또한 기존 온라인게임 콘텐츠를 스마트게임에 직간접적으로 활용하는 원소스멀티유스 사례도 증가. 스마트게임으로 출시된 넥슨의 “마비노기 걸스”, 그라비티의 “라그나로크 : 발키리의 반란” 등이 대표적 사례
- 온라인게임 시장의 대작화 경향에 따른 제작비의 급격한 상승, 양극화 지속 등 리스크 증가로 인해 기존 인기 콘텐츠를 보유하고 있음에도 불구하고 신작 개발 및 서비스가 부진했던 온라인게임 업체도 스마트게임 시장을 통한 수익구조 개선이 가능해졌으며 다시 이를 바탕으로 신작 온라인게임 개발의 선순환 경향 증대
- 또한 주요 개발사 및 퍼블리셔는 상호협력을 강화해 개발비 및 마케팅비 상승, 국내외 경쟁격화에 따른 리스크 증가 등 제반문제에 대처하고자 함. 예를 들어 넥슨과 엔씨소프트가 협력해 최근 “마비노기2 : 아레나”의 개발을 발표

- 중국 텐센트 산하 라이엇 게임즈는 “리그 오브 레전드”를 PC방에서 이용할 경우 게임내 전 캐릭터를 무료로 사용할 수 있게 서비스하는 등 PC방 중심의 마케팅 전략을 공격적으로 전개
  - 이를 바탕으로 PC방 점유율 30%대로 압도적인 1위를 유지하는데 성공. 이는 국내 업체에 경쟁압력으로 작용해 최근 PC방 업계와 게임 업계간 제휴 및 협력이 증대하는 경향
  - 2000년대 중반 이후 PC방 산업의 침체는 온라인게임 산업에도 부정적인 영향을 미침. 그러나 최근 몇 년 간 PC방 업계에서 온라인게임 업계에 대한 불만이 지속되었으며 협력은 지지부진
  - 라이엇 게임즈의 적극적인 PC방 중심 마케팅은 온라인게임 산업과 PC방 산업의 상생 모범사례이며 실제로 높은 성과 시현
  - 국내 규제 증대, 중국 및 미국 게임업체로 인한 경쟁압력 증대, 시장점유율 잠식 등으로 성장정체에 빠진 한국 온라인게임 산업이 스마트게임 시장 고 성장에 기반한 수익 개선 등 시너지효과를 바탕으로 해외 시장 점유율 증대 등 신성장동력을 발굴해 나가는 양상
  - 세계적으로 경쟁이 심화되고 게임시장이 IT 플랫폼 경쟁의 한 축에 포함되는 양상. 정부 및 지자체 차원에서 게임산업 클러스터를 조성하고 국내외 게임개발사 및 퍼블리셔의 투자 유치는 물론 플랫폼 기업의 적극적인 협력을 이끌어내는 등 창조경제 육성을 위한 중장기적 시각의 지원 필요성 증대
- 2012년 하반기부터 2013년 상반기까지 국내 e스포츠 성장이 지속. 이는 주로 “리그 오브 레전드” 등 외국 게임이 중심 역할
- 2012년 하반기 들어 “리그 오브 레전드”가 국내 e스포츠 시장에 안착함은 물론 시장성장을 이끄는 데 성공
  - 2013년 상반기 블리자드는 “스타크래프트2 : 군단의 심장”을 출시하며 “리그 오브 레전드”와 경쟁해 국내 e스포츠 시장에서 주도권을 되찾기 위한 노력을 전개 중. 그러나 블리자드와 게임방송 등 국내 e스포츠계 사이 협력에



### 불안 요소 상존

- “리그 오브 레전드”와 동일한 장르인 밸브의 “DOTA2”에 대한 국내 e스포츠계의 관심 증대. 최근 프로게임단 FXOpen이 DOTA2 게임단 창단
  - “DOTA2” 또한 “리그 오브 레전드”, “스타크래프트2” 등과 더불어 국제대회가 활성화되어 있어 국내 프로게이머 활동을 위한 기반 조성에 기여
  - “DOTA2”의 국내 퍼블리싱은 넥슨이 맡을 것으로 알려졌으며 향후 넥슨은 국내에서 마케팅 전략의 일환으로 e스포츠 대회 개최 등 다양한 활동을 전개할 것으로 기대
  - 한국e스포츠협회에 따르면 오는 6월 인천에서 개최되는 “제4회 실내&무도 아시아경기대회”에 e스포츠가 정식종목으로 채택될 예정
  - “스페셜포스”, “스타크래프트2”, “리그 오브 레전드”, “피파13” 등 총 6개 종목이 포함될 전망
- 2013년 2월 남경필 국회의원이 한국게임산업협회 회장으로 취임했으며 지난 1월 전병헌 국회의원이 한국e스포츠협회장으로 취임
- 최근 창조경제 육성을 위한 정부 정책이 점차 구체화되는 가운데 2013년 초 게임산업 관련 주요 협회 수장에 중견 정치인이 잇달아 취임
  - 학부모, 소비자, 게임업계, 정부, 정치권 사이 게임 시장에 대한 시각차가 있는 가운데 정부는 창조경제 육성을 중심 과제로 선정하고 정치권에서는 게임산업 지원을 위한 정책 방안을 촉구 중

### □ 해외동향

- 블룸버그 등 외신에 따르면 2013년 4월부터 페이스북과 징가는 기존의 동반자 관계를 끝내기로 합의
- 징가는 페이스북 최대의 게임 공급자로 대표적인 소셜게임인 “팜빌”의 접속

자가 약 8천만명 수준

- 그러나 점차 게임 시장 경쟁이 심화되고 징가의 경쟁력이 떨어지면서 매출이 급락하는 등 어려움을 겪는 상황. 이에 따라 최근 인력을 감축하고 스튜디오 폐쇄 조치
- 반면 페이스북 내 유료 게임 이용자들은 꾸준히 증가. 블룸버그 통신에 따르면 2012년 10월 2억 3천 5백만 명의 이용자가 최근 2억 5천만 명으로 증가
- 2012년 한 해 동안 페이스북은 게임 개발자들에게 20억 달러를 투자
- 페이스북 게임파트너십 책임자 션 라이언은 세계 최고의 게임개발자 행사인 GDC에서 “게임은 페이스북에게 중요한 카테고리”라는 요지 언급
- 2013년 3월 일본의 소프트뱅크는 스마트게임 제작사인 경호온라인의 주식을 전량 매수할 것을 공시
  - 경호온라인은 소프트뱅크 회장 손정의의 동생인 손태장이 1998년 창업한 회사로 자사가 개발한 일본의 대표적 스마트게임인 “퍼즐앤드래곤”으로 널리 알려짐. 한국에서도 “퍼즐앤드래곤”은 호평을 받으며 국내시장에 안착한 소수의 일본 게임 중 하나
  - 일본 모바일게임(스마트게임 포함) 시장의 규모는 한국보다 크며 일본의 “DNA”, “GREE” 등이 글로벌 모바일게임 업체로 부상
- 2013년 상반기 소니는 차세대 콘솔인 “플레이스테이션4”에 대한 정보를 공개하며 차기 콘솔 시장 진입을 준비 중
  - 2013년 상반기에 소니는 차세대 콘솔인 “플레이스테이션4”에 대한 정보를 공개하며 가정용 콘솔 시장에서 주도권을 되찾기 위한 노력을 전개 중
  - 소니는 최근 8분기 연속 적자를 내고 있으며 게임 등 주요 사업에서 부진한 양상. 2000년대 중반까지 세계 최고였던 가정용 콘솔 시장에서도 닌텐도와 마이크로소프트에 일본, 미국 시장을 빼앗기는 등 어려움을 겪는 상황
  - 그러나 스마트게임 시장 발전에 따라 가정용 콘솔 시장의 성장에 한계가 나

타나고 있으며 경쟁자인 닌텐도와 마이크로소프트가 각각 일본, 미국 등 주요 시장에서 우위를 점해 소니가 발매할 예정인 “플레이스테이션4”에 대한 향후 전망은 불투명

- 2012년 하반기에 출시된 닌텐도의 “위 유”는 발매 초기 40만대 이상 판매. 그러나 출시 초기 이후 판매가 기대에 비해 저조한 수준을 유지
- 미국 시장조사업체 NPD에 따르면 지난 2월 “위 유”의 판매량은 약 8만 대에 그쳐 기존의 “위”, “플레이스테이션” 등 콘솔의 과거 초기 판매량에 현저하게 뒤지는 양상
- 신형 가정용 콘솔이 출시될 시 기존 콘솔의 판매량이 일반적이지만 북미 시장의 선두 제품인 “엑스박스360”의 판매량은 2월에도 30만 2천대를 기록해 신형인 “위 유”보다 크게 앞서는 양상
- 스마트게임 시장이 크게 성장하고 게임시장의 주류로 진입함에 따라 휴대용 콘솔 시장뿐만 아니라 가정용 콘솔 시장도 일부 부정적인 영향을 받는 경향

## Ⅱ. 2012년 4분기 및 연간 게임산업 상장사 분석

### 1.1. 게임산업 상장사 실적분석

#### 1.1.1. 게임산업 상장사 매출액

##### □ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

<표 2> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업(상장사) 경영실적 변동  
(단위: 억원, 명, %)

구분	2011년		2012년					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
매출액	11,038.1	41,770.0	11,446.8	10,957.4	10,982.4	11,499.0	44,885.6	4.2%
	5.3%	16.0%	3.7%	-4.3%	0.2%	4.7%	7.5%	
영업이익	3,002.8	11,157.0	2,742.8	2,160.0	2,387.4	2,773.8	10,064.0	-7.6%
	13.2%	0.0%	-8.7%	-21.2%	10.5%	16.2%	-9.8%	
수출액	2,790.8	7,980.3	2,237.9	2,034.8	2,086.6	2,169.1	8,528.4	-22.3%
	55.7%	42.2%	-19.8%	-9.1%	2.5%	4.0%	6.9%	
종사자수	11,163		11,114	10,979	10,384	10,645		-4.6%
	2.4%		-0.4%	-1.2%	-5.4%	2.5%		

<표 3> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동  
(단위: 억원, %)

구분	2011년 매출액		2012년 매출액					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
NHN	5,636.4	21,213.2	5,760.1	5,747.9	5,955.6	6,429.6	23,893.2	14.1%
	6.5%	18.5%	2.2%	-0.2%	3.6%	8.0%	12.6%	
엔씨소프트	1,089.3	5,001.0	1,158.6	1,165.6	1,130.6	1,298.2	4,753.0	19.2%
	-12.2%	-2.8%	6.4%	0.6%	-3.0%	14.8%	-5.0%	
네오위즈 게임즈	1,767.8	6,677.5	1,972.3	1,683.6	1,656.1	1,433.9	6,745.9	-18.9%
	1.1%	55.1%	11.6%	-14.6%	-1.6%	-13.4%	1.0%	
CJ E&M	600.2	2,081.2	596.2	537.0	490.9	496.7	2,120.8	-17.2%
	9.4%	-8.5%	-0.7%	-9.9%	-8.6%	1.2%	1.9%	
게임하이	126.7	397.7	162.2	126.9	115.8	125.1	530.0	-1.3%
	52.1%	14.6%	28.0%	-21.8%	-8.7%	8.0%	33.3%	
액토즈소프트	253.1	992.7	250.3	191.3	192.5	195.7	829.8	-22.7%
	-1.3%	-4.0%	-1.1%	-23.6%	0.6%	1.7%	-16.4%	
웹젠	177.0	607.3	161.3	132.8	142.3	138.3	574.7	-21.9%
	14.3%	47.7%	-8.9%	-17.7%	7.2%	-2.8%	-5.4%	
와이드온라인	108.8	447.7	94.7	89.8	71.0	74.7	330.2	-31.3%
	-4.2%	-12.2%	-13.0%	-5.2%	-20.9%	5.2%	-26.2%	
이스트소프트	109.1	331.4	79.9	74.0	64.2	67.4	285.5	-38.2%

	59.3%	24.0%	-26.8%	-7.4%	-13.2%	5.0%	-13.9%	
한빛소프트	101.9	322.2	89.1	82.7	54.2	61.2	287.2	-39.9%
	10.3%	-26.7%	-12.6%	-7.2%	-34.5%	12.9%	-10.9%	
컴투스	112.4	362.2	112.4	220.1	224.5	212.2	769.2	88.8%
	23.1%	17.1%	0.0%	95.8%	2.0%	-5.5%	112.4%	
엠펜게임	109.0	442.9	121.6	105.2	101.6	100.5	428.9	-7.8%
	-3.9%	-10.5%	11.6%	-13.5%	-3.4%	-1.1%	-3.2%	
드래곤플라이	83.0	363.9	99.3	97.5	70.4	68.2	335.4	-17.8%
	2.2%	2.4%	19.6%	-1.8%	-27.8%	-3.1%	-7.8%	
와이앤케이 코리아	32.7	104.5	34.0	21.5	25.6	23.8	104.9	-27.2%
	52.1%	-19.1%	4.0%	-36.8%	19.1%	-7.0%	0.4%	
제이씨 엔터테인먼트	121.4	392.7	175.0	173.8	149.3	104.0	602.1	-14.3%
	35.8%	55.0%	44.2%	-0.7%	-14.1%	-30.3%	53.3%	
바른손게임즈	22.3	95.9	20.0	14.2	13.0	13.6	60.8	-39.0%
	-3.0%	-0.5%	-10.3%	-29.0%	-8.5%	4.6%	-36.6%	
소프트맥스	23.0	84.0	17.3	14.9	10.0	14.1	56.3	-38.7%
	19.8%	33.8%	-24.8%	-13.9%	-32.9%	41.0%	-33.0%	
조이맥스	80.5	266.2	69.0	64.8	66.4	76.0	276.2	-5.6%
	35.1%	-2.2%	-14.3%	-6.1%	2.5%	14.5%	3.8%	
게임빌	165.6	427.5	165.5	152.3	165.9	218.8	702.5	32.1%
	65.6%	39.6%	-0.1%	-8.0%	8.9%	31.9%	64.3%	
위메이드 엔터테인먼트	317.9	1,158.3	308.0	261.5	282.5	347.0	1,199.0	9.2%
	11.9%	6.4%	-3.1%	-15.1%	8.0%	22.8%	3.5%	
합계	11,038.1	41,770.0	11,446.8	10,957.4	10,982.4	11,499.0	44,885.6	4.2%
	5.3%	16.0%	3.7%	-4.3%	0.2%	4.7%	7.5%	

● 게임 '12년 4분기 매출액은 약 1조 1,499억원으로 전년동기대비 4.2% 증가했으며 전분기대비 4.7% 상승

- '10년은 분기별 등락세였으며 '11년 1분기 이후 상승기조는 '12년 2분기를 제외하고 이어지는 추세

※ '09년의 금융위기의 경기 저점을 지나 '10년 1분기부터 '11년 상반기까지 경기 상승기조가 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 충격으로 국내 경기 상승에 악영향. 이러한 대내외 리스크는 '12년에 들어서도 완전한 해소가 이뤄지지 않아 게임산업의 국내 매출액 증가에 일부 저해요인으로 작용할 전망. 다만, 1) 국내大作게임 지속 출시 및 경쟁력 확보를 통한 해외수출의 상승기조와 지역다변화 실현 2) 스마트기기 이용 등에 따른 게임산업의 수요 및 공급 패러다임 변화 등은 게임사업 매출액 등 실적 상승의 긍정 요인으로 작용할 전망

※ 온라인게임은 연령층을 불문하고 투입비용 대비 효율적이고 이용 접근성이 높아 소비층의 저변확대가 용이해 경기 하락에 의한 매출감소는 다른 분야 대비 낮은 상황. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기. 스마트게임은 이용 편의성이 높아 여성 및 중장년층 등으로 이용자 저변 확대

- 대형업체들은 '11년 1분기 이후 매출액 증가세를 주도하고 있으나 업체간

성장 편차 상존. '12년 4분기는 업체별 매출실적 증가 및 감소가 나타나고 있으며 이는 상대적으로 수출 저조에 기인

- 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 증가에서 '11년 4분기 이후 전반적인 감소세를 나타내다가 '12년 4분기의 매출액은 전년동기대비 19.2% 다소 큰 폭 증가
- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용 확대와 함께 유럽지역 등 시장 다변화가 이뤄졌으나 '12년 4분기 들어 다소 높은 수출액 감소가 매출액 실적에 부정적 영향. '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 18.9% 감소
- NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세가 '12년 2분기를 제외하고 성장 기조를 이어가고 있으며 '12년 4분기 매출액<sup>2)</sup>은 전년동기대비 14.1% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락세이며 '12년 1분기 이후 감소세를 보이다가 '12년 3분기부터 증가로 반전되었으며 4분기는 전년동기대비 9.2% 증가
  - ※ 위메이드엔터테인먼트는 신작 온라인게임 및 모바일게임 론칭 확대 및 지역 다각화를 통한 해외시장에서의 역량 강화
- 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 '11년 3분기부터 일부 증가세가 나타났으나, '12년 2분기 이후 감소세로 전환되면서 지속되는 양상이며 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 22.7% 다소 큰 폭 감소
- 국내 대형업체들은 중장기 성장동력의 한 방편으로 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대 모색이 예상되고 있으며, 게임산업 시장구조의 일부 대형업체 편중화 저감 및 시장 활성화를 위한 다각적 방안 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게임이용자 등 수요자들에 부응하는 경쟁력을 보유한 흥행작에 따라 업체별 실적 편차가 나

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

2) 2012년 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 25.5%이며 규모는 6,084억원으로 2012년 3분기누적 비중인 26.3%에 약간 하락했으며 2011년(29.8%) 이후 온라인게임 매출 비중 하락추세

타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대에 따른 산업패러다임 변화로 온라인 분야에 비해 모바일 및 SNS에 기반한 스마트게임이 실적 호조에 직접적 영향. 향후 유럽재정위기 등 대외불확실성이 점진적 해소와 함께 중국 등 국내 주력 해외 수출 국가들의 완만한 경기회복이 실현될 경우 국내 게임 내수시장 뿐 아니라 해외 수출 증가에 따른 큰 폭의 실적 성장 전망. 특히 경쟁력 및 높은 완성도를 보유한 스마트게임은 해외시장을 중심으로 상대적인 큰 폭의 호조 예상

- 게임산업의 '12년 매출액은 약 4조 4,885억원으로 전년대비 7.5% 증가
  - 네오위즈게임즈의 '12년 매출액은 약 6,745억원으로 전년대비 1.0% 약간 증가
  - 컴투스 '12년 매출액의 경우 약 769억원으로 전년대비 112.4% 큰 폭 증가
  - 게임빌은 '12년 매출액의 경우 약 702억원으로 전년대비 64.3% 증가

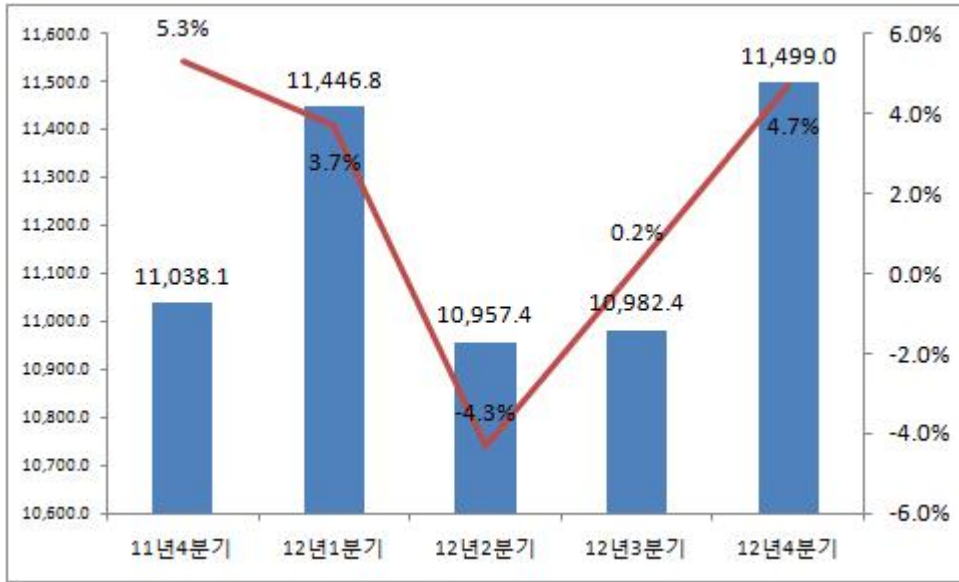
#### □ 게임산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 네오위즈게임즈의 매출액은 '12년 2분기까지의 급증세가 3분기 들어 감소세로 전환. '10년부터의 전반적인 실적호조는 국내내수 보다는 해외수출액 성장에 기인했으나 '12년 4분기 들어 수출액은 전년동기대비 5.4% 감소
- 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 4분기말 현재 점유율이 7.85%로 전분기 점유율 11.52% 대비 3.67%p 하락. '12년 4분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 18.57%로 '12년 3분기 점유율 22.83%에 비해 4.26%p 하락. '12년 4분기 이후 매출액 등 실적 상승 지속 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 가시적 효과 2) 내수 시장에서 해외 온라인게임과의 경쟁에서 우위 확보 3) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 중요 요인으로 작용할 전망
- 컴투스의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 88.8% 증가했으며 이는 국내 및 해외 등 스마트게임의 흥행호조에 기인하고 있으며 수출은 '12년 4분기의 경우 전년동기대비 164.3% 증가했으며 수출비중은 69.4%

- 게임빌의 '12년 4분기 매출액은 전년동기대비 32.1% 증가했으며 수출은 전년동기대비 574.5% 증가, 이는 '12년 3분기에 이어 국내외 스마트게임 수요 증가에 기인

〈그림 1〉 '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



### 1.1.2. 게임산업 상장사 수출액

〈표 4〉 '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2011년 수출액		2012년 수출액					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
NHN	-	-	-	-	-	-	-	-
엔씨소프트	261.2 19.8%	960.1 -2.0%	211.1 -19.2%	194.5 -7.9%	169.2 -13.0%	175.5 3.7%	750.3 -21.9%	-32.8%
네오위즈 게임즈	745.7 -2.7%	2,876.7 79.0%	931.7 24.9%	808.3 -13.2%	820.4 1.5%	705.6 -14.0%	3,266.0 13.5%	-5.4%
CJ E&M	79.5 5.2%	282.4 57.3%	101.3 27.4%	84.7 -16.4%	126.1 48.9%	89.1 -29.3%	401.2 42.1%	12.1%
게임하이	23.6 138.4%	48.8 14.8%	11.4 -51.7%	10.8 -5.3%	13.1 21.3%	16.5 26.0%	51.8 6.1%	-30.1%
액토즈소프트	233.6 -3.3%	920.5 -6.3%	226.2 -3.2%	175.9 -22.2%	177.0 0.6%	166.2 -6.1%	745.3 -19.0%	-28.9%
웹젠	97.6	329.8	88.0	82.3	96.7	60.5	327.5	-38.0%



	21.4%	189.0%	-9.8%	-6.5%	17.5%	-37.4%	-0.7%	
와이디온라인	57.8	248.0	51.6	53.0	36.5	30.1	171.2	-47.9%
	-6.2%	-18.2%	-10.7%	2.7%	-31.1%	-17.5%	-31.0%	
이스트소프트	36.3	97.8	20.6	18.9	22.2	15.9	77.6	-56.2%
	55.1%	18.7%	-43.3%	-8.3%	17.5%	-28.4%	-20.7%	
한빛소프트	46.7	163.7	34.9	32.4	28.1	144.0	239.4	208.4%
	13.3%	-9.8%	-25.3%	-7.2%	-13.3%	412.5%	46.2%	
컴투스	55.7	176.2	64.5	140.8	160.3	147.2	512.8	164.3%
	1.6%	201.7%	15.8%	118.3%	13.8%	-8.2%	191.0%	
엔게임	91.3	235.9	55.1	51.1	52.4	75.3	233.9	-17.5%
	82.2%	16.0%	-39.6%	-7.3%	2.5%	43.7%	-0.8%	
드래곤플라이	44.9	187.6	44.0	35.2	33.8	35.0	148.0	-22.0%
	12.5%	4.7%	-2.0%	-20.0%	-4.0%	3.6%	-21.1%	
와이앤케이 코리아	11.0	41.0	8.9	8.0	11.8	2.8	31.5	-74.5%
	35.8%	-33.0%	-19.1%	-10.1%	47.5%	-76.3%	-23.2%	
제이씨 엔터테인먼트	69.0	117.9	34.4	31.2	24.5	46.6	136.7	-32.5%
	366.2%	25.0%	-50.1%	-9.3%	-21.5%	90.2%	15.9%	
바른손게임즈	16.2	76.2	15.8	11.5	10.6	11.4	49.3	-29.6%
	-10.5%	2.0%	-2.5%	-27.2%	-7.8%	7.5%	-35.3%	
소프트맥스	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
	-	-65.5%	-	-	-	-	-100.0%	
조이맥스	55.0	199.9	43.4	37.2	41.2	38.6	160.4	-29.8%
	30.0%	-35.7%	-21.1%	-14.3%	10.8%	-6.3%	-19.8%	
게임빌	31.8	107.3	64.9	66.4	58.6	214.5	404.4	574.5%
	26.7%	241.7%	104.1%	2.3%	-11.7%	266.0%	276.9%	
위메이드 엔터테인먼트	833.9	909.9	230.1	192.6	204.1	194.3	821.1	-76.7%
	3778.6%	632.6%	-72.4%	-16.3%	6.0%	-4.8%	-9.8%	
합계	2,790.8	7,980.3	2,237.9	2,034.8	2,086.6	2,169.1	8,528.4	-22.3%
	55.7%	42.2%	-19.8%	-9.1%	2.5%	4.0%	6.9%	

● 게임 '12년 4분기 수출액은 약 2,169억원으로 전년동기대비 22.3% 감소했으며 전분기대비 4.0% 상승. '12년 1분기의 전분기대비 큰 폭의 하락에도 불구하고 회복세

- '12년 4분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 60.4%로 '11년 4분기 (69.2%)에 비해 8.8%p 하락

- 대형업체 중 CJ E&M 게임부문의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 12.1% 증가했으며 기타 대형업체들은 전년동기대비 감소. 이는 스마트게임 및 대형온라인게임 등 대외 경쟁력을 보유하고 있음에도 중국 등 수출 주력시장에서의 성장 정체에 기인. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 다소 큰 폭 감소를 나타내고 있으며 '12년 4분기는 전년동기대비 28.9% 감소

※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소 추세이며 '12년 4분기는 전년동

기대비 32.8% 감소

- 중소형 업체 중, 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 '11년 4분기 이후 신작 및 다양한 스마트게임들의 흥행에 따른 해외 수요증가로 '12년 4분기 수출액의 경우 높은 전년동기대비 성장 기록

※ 컴투스 및 게임빌은 스마트폰 등 스마트기기의 보급 및 이용 확대 등 스마트게임 등 콘텐츠 수요 인프라 증대와 게임콘텐츠 이용 패러다임 변화로 '11년 1분기 이후 지속적인 큰 폭의 수출증가세. 컴투스 및 게임빌의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 각각 164.3%(192.5%)<sup>3)</sup>, 574.5%(133.5%) 증가

※ 한빛소프트의 '12년 4분기 수출액은 전년동기대비 208.4% 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 상승세가 '12년 1분기 들어 큰 폭의 하락을 보였으나 '12년 3분기부터 상승세로 전환되면서 회복세. 향후 게임 콘텐츠 소비 패러다임 변화 및 이에 부응하는 스마트기기의 지속 출시 등이 게임 수요 측면에서 긍정적 영향을 미칠 것으로 전망되기에 완성도와 경쟁력을 보유한 스마트 게임 개발사들을 중심으로 해외실적 호조 예상

※ '10년 3분기에서 '12년 3분기까지 전분기대비 각각 2.3% 상승, 12.1% 상승, 5.7% 상승, 5.3% 상승, 2.9% 상승, 55.7% 상승, 19.8% 하락, 9.1% 하락, 2.5% 상승

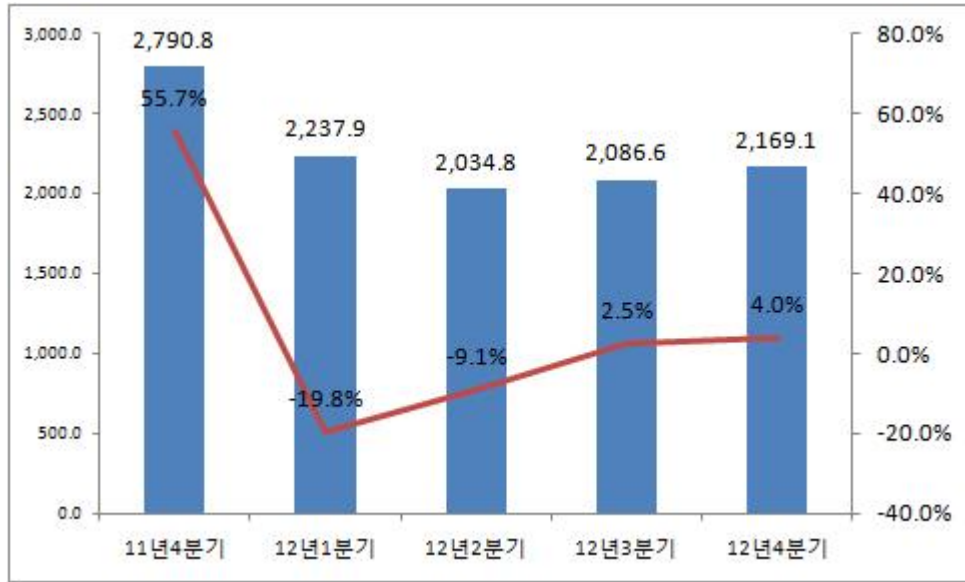
● 게임산업 '12년 수출액은 약 8,528억원으로 전년대비 6.9% 증가

- 네오위즈게임즈는 '12년 수출액의 경우 약 3,266억원으로 전년대비 13.5% 증가
- 컴투스는 '12년 수출액의 경우 약 512억원으로 전년대비 191.0% 증가
- 게임빌은 '12년 수출액의 경우 약 404억원으로 전년대비 276.9% 증가
- CJ E&M 게임부문은 '12년 연간 수출액의 경우 약 401억원으로 전년대비 42.1% 증가

<그림 2> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

3) 2012년 3분기 전년동기대비 수출액 성장률



### 1.1.3. 게임산업 상장사 영업이익액

<표 5> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2011년 영업이익액		2012년 영업이익액					
	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
NHN	1,914.0	6,603.5	1,617.4	1,495.5	1,566.4	2,342.7	7,022.0	22.4%
엔씨소프트	263.4	1,949.9	295.4	144.5	359.9	210.3	1,010.1	-20.2%
네오위즈	570.2	1,339.6	357.4	253.4	322.6	171.9	1,105.3	-69.9%
게임즈	127.8	398.2	-37.3%	-29.1%	27.3%	-46.7%	-17.5%	
CJ E&M	27.8	177.6	7.8	-16.4	-29.4	-27.0	-65.0	-197.1%
게임하이	86.7	196.0	119.6	82.1	40.4	45.8	287.9	-47.2%
액토즈소프트	69.2	160.9	62.5	35.9	26.7	23.1	148.2	-66.6%
웹젠	38.0	104.0	44.2	9.3	20.6	11.3	85.4	-70.3%
와이디온라인	-16.0	-14.0	-6.5	0.0	2.2	4.7	0.4	129.4%
이스트소프트	-45.7	87.4	15.0	11.7	0.1	-21.4	5.4	53.2%
한빛소프트	-34.4	-77.5	2.4	-5.5	-10.0	1.5	-11.6	104.4%
컴투스	12.0	31.3	5.2	67.6	51.2	36.6	160.6	205.0%
엠게임	-3.3	29.2	10.3	6.0	7.7	10.0	34.0	403.0%
드래곤플레이	3.2	99.7	18.7	0.3	6.9	14.8	40.7	362.5%

	-81.9%	19.1%	484.4%	-98.4%	2200.0%	114.5%	-59.2%	
와이앤케이	-5.4	-27.1	-1.5	-8.2	-2.2	-23.8	-35.7	-340.7%
코리아	40.0%	-530.2%	72.2%	-446.7%	73.2%	-981.8%	-31.7%	
제이씨	19.4	67.5	46.0	33.2	14.9	-3.8	90.3	-119.6%
엔터테인먼트	177.1%	91.2%	137.1%	-27.8%	-55.1%	-125.5%	33.8%	
바른손게임즈	3.1	22.7	1.6	-2.4	-5.1	-6.3	-12.2	-303.2%
	-26.2%	-24.1%	-48.4%	-250.0%	-112.5%	-23.5%	-153.7%	
소프트맥스	-28.6	4.4	9.5	12.2	2.2	-31.1	-7.2	-8.7%
	-401.1%	-88.9%	133.2%	28.4%	-82.0%	-1513.6%	-263.6%	
조이맥스	12.1	39.4	9.6	-7.7	-11.0	-7.1	-16.2	-158.7%
	348.1%	-36.0%	-20.7%	-180.2%	-42.9%	35.5%	-141.1%	
게임빌	46.5	158.2	61.4	63.8	56.1	60.0	241.3	29.0%
	4.3%	1.2%	32.0%	3.9%	-12.1%	7.0%	52.5%	
위메이드	70.6	204.3	66.8	-15.3	-32.8	-38.4	-19.7	-154.4%
엔터테인먼트	53.8%	-26.8%	-5.4%	-122.9%	-114.4%	-17.1%	-109.6%	
합계	3,002.8	11,157.0	2,742.8	2,160.0	2,387.4	2,773.8	10,064.0	-7.6%
	13.2%	0.0%	-8.7%	-21.2%	10.5%	16.2%	-9.8%	

● 게임 '12년 4분기 영업이익은 전년동기대비 7.6% 감소했으며 '12년 2분기까지 하락했으나 '12년 3분기부터 상승세이며 4분기는 전분기대비 16.2% 상승

- 대형업체 중에서 업체별로 '12년 1분기 이후 전년동기대비 실적 편차 지속

※ 네오위즈게임즈 '12년 4분기 영업이익은 약 171억원으로 전분기대비 46.7% 하락했으며, 전년동기대비 69.9% 감소

※ 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 '12년 4분기 영업이익은 전년동기대비 각각 66.6% 감소, 154.4% 감소했으며 전분기대비 13.5% 하락, 17.1% 하락

※ 엔씨소프트 '12년 4분기 영업이익은 약 210억원으로 '11년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 이어지고 있으며 '12년 4분기의 경우 전년동기대비 20.2% 감소, CJ E&M 게임부문 '12년 4분기들어 적자상황이며 전년동기대비 197.1% 감소해 대형업체 중 '12년 1분기 이후 다소 높은 영업이익 감소기조

※ NHN '12년 4분기 영업이익은 전년동기대비 22.4% 증가했으며 전분기대비 49.6% 상승

- 중소형 업체들은 '11년 1분기 이후 스마트게임 수요 및 공급확대가 영업이익의 규모 및 성장에 직접적 영향. 이 중 컴투스, 게임빌 등은 상대적으로 높은 전년동기대비 성장세

※ 컴투스 '12년 4분기 영업이익은 약 36억 6천만원으로 전년동기대비 205.0% 증가. 게임빌 영업이익은 약 60억원으로 전년동기대비 29.0% 증가

● 게임 '12년 영업이익액은 약 1조 64억원으로 전년대비 9.8% 감소

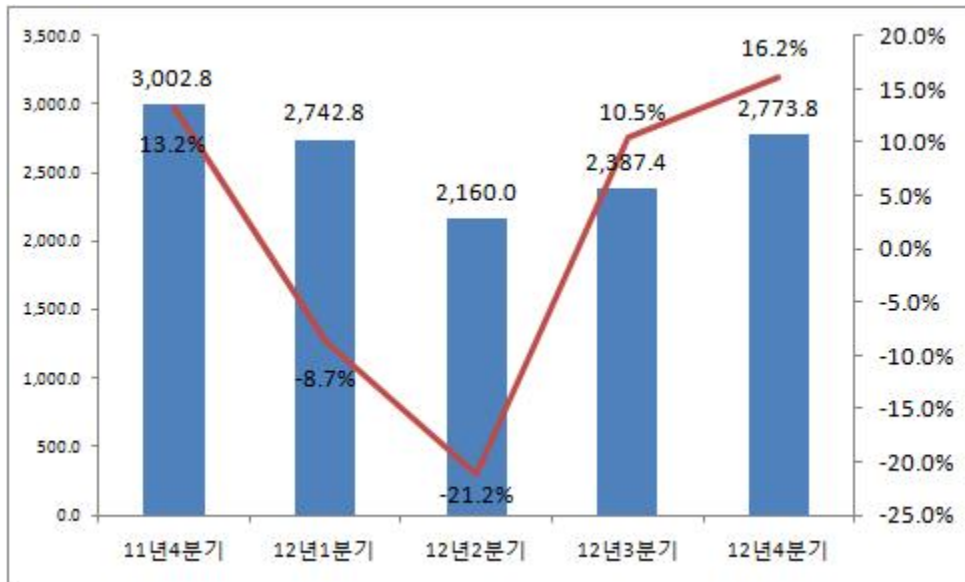
- 엔씨소프트는 '12년 영업이익액의 경우 약 1,010억원으로 전년대비 48.2% 감

소

- 네오위즈게임즈는 '12년 영업이익액의 경우 약 1,105억원으로 전년대비 17.5% 감소
- 위메이드엔터테인먼트는 '12년 영업이익액의 경우 약 19억원 적자이며 전년 대비 109.6% 감소
- 컴투스는 '12년 영업이익액의 경우 약 160억원으로 전년대비 413.1% 증가
- 게임빌은 '12년 영업이익액의 경우 약 241억원으로 전년대비 52.5% 증가

〈그림 3〉 '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)



#### 1.1.4. 게임산업 상장사 종사자수

〈표 6〉 '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2011년 종사자	2012년 종사자				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
NHN	2,686	2,615	2,518	2,426	2,495	-7.1%
	1.1%	-2.6%	-3.7%	-3.7%	2.8%	
엔씨소프트	2,773	2,810	2,829	2,345	2,288	-17.5%
	5.5%	1.3%	0.7%	-17.1%	-2.4%	
네오위즈게임즈	1,204	1,087	953	870	900	-25.2%
	5.0%	-9.7%	-12.3%	-8.7%	3.4%	
CJ E&M	443	445	450	478	477	7.7%
	-3.1%	0.5%	1.1%	6.2%	-0.2%	
게임하이	196	214	215	231	248	26.5%
	12.0%	9.2%	0.5%	7.4%	7.4%	
액토즈소프트	112	111	114	121	126	12.5%
	-30.9%	-0.9%	2.7%	6.1%	4.1%	
웹젠	522	533	511	495	495	-5.2%
	3.6%	2.1%	-4.1%	-3.1%	0.0%	
와이디온라인	166	105	122	130	152	-8.4%
	-5.1%	-36.7%	16.2%	6.6%	16.9%	
이스트소프트	328	337	368	361	370	12.8%
	1.9%	2.7%	9.2%	-1.9%	2.5%	
한빛소프트	228	221	198	151	118	-48.2%
	-2.6%	-3.1%	-10.4%	-23.7%	-21.9%	
컴투스	404	431	477	479	534	32.2%
	6.3%	6.7%	10.7%	0.4%	11.5%	
엠게임	223	221	187	177	185	-17.0%
	-0.4%	-0.9%	-15.4%	-5.3%	4.5%	
드래곤플라이	285	285	284	283	282	-1.1%
	12.2%	0.0%	-0.4%	-0.4%	-0.4%	
와이엔케이코리아	78	74	82	68	63	-19.2%
	-13.3%	-5.1%	10.8%	-17.1%	-7.4%	
제이씨 엔터테인먼트	314	349	339	342	363	15.6%
	1.0%	11.1%	-2.9%	0.9%	6.1%	
바른손게임즈	192	182	147	152	161	-16.1%
	8.5%	-5.2%	-19.2%	3.4%	5.9%	
소프트맥스	150	150	159	157	156	4.0%
	-1.3%	0.0%	6.0%	-1.3%	-0.6%	
조이맥스	225	229	239	241	251	11.6%
	3.2%	1.8%	4.4%	0.8%	4.1%	
게임빌	143	150	164	165	178	24.5%
	4.4%	4.9%	9.3%	0.6%	7.9%	
위메이드 엔터테인먼트	491	565	623	712	803	63.5%
	-0.8%	15.1%	10.3%	14.3%	12.8%	
합계	11,163	11,114	10,979	10,384	10,645	-4.6%
	2.4%	-0.4%	-1.2%	-5.4%	2.5%	

● 게임 '12년 4분기 종사자수는 약 10,645명으로 전년동기대비 4.6% 감소했으며 전분기대비 2.5 상승

- '12년 4분기는 대형업체들의 경우 대내외 요인에 따라 종사자수 감소로 이

어졌으며 향후 대형신작 온라인게임 개발 및 출시와 함께 스마트게임 공급 증가로 개발분야 및 해외인력 등을 중심으로 인력 수요확대 예상

※ 엔씨소프트, 네오위즈게임즈의 '12년 4분기 종사자수는 각각 2,288명, 900명으로 전년 동기대비 17.5% 감소, 25.2% 감소

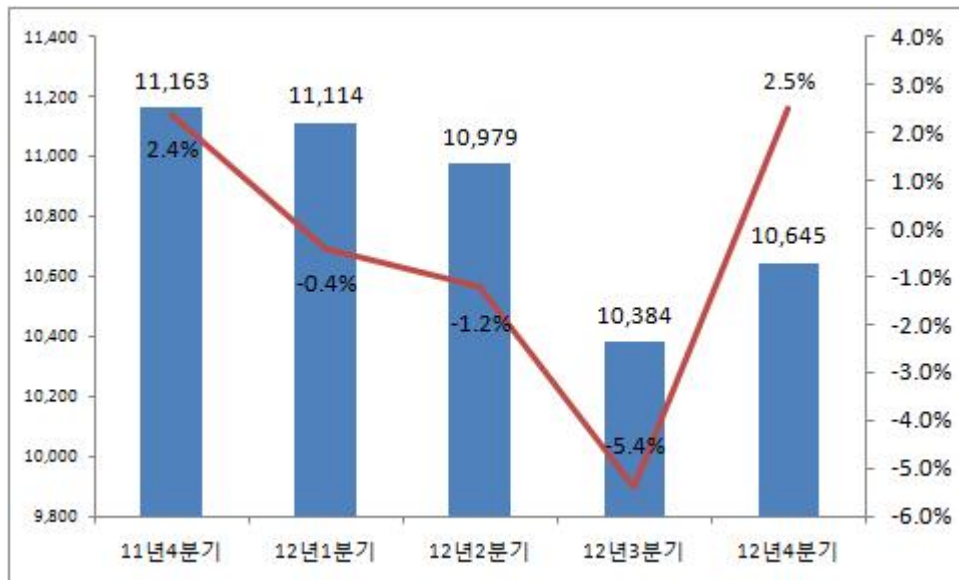
※ 위메이드엔터테인먼트의 '12년 4분기 종사자수는 각각 803명으로 전년동기대비 63.5% 증가

- 중소형 업체들은 국내의 소셜게임, 스마트게임 등 수요 증가에 따른 연구개발 중심의 인력수요 확대에 이어지는 추세이며 '11년 1분기 이후 비교적 높은 종사자수 증가율 기록

※ 컴투스, 게임빌의 '12년 4분기 종사자수는 534명, 178명 수준으로 전년동기대비 32.2%, 24.5% 증가

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

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	4.9%	4.2%	5.7%	2.6%	0.7%	△4.2%p
콘텐츠산업	5.8%	2.3%	3.6%	2.1%	1.8%	△4.0%p

- 게임산업 상장사 자산증가율은 '12년 3분기 이후 하락하여 '12년 4분기는 0.7%으로 전년동기대비 4.2%p 하락

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자산증가율은 1.8%로 전년동기대비 4.0%p 하락

#### □ 게임산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 8> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	11.6%	1.4%	8.0%	2.4%	4.1%	△7.5%p
콘텐츠산업	9.1%	3.1%	4.1%	1.4%	2.1%	△7.0%p

- 게임산업 상장사 투자증가율은 '11년 4분기 이후 다소 큰 폭의 등락을 보이고 있으며, '12년 4분기는 4.1%로 전년동기대비 7.5%p 하락

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 투자증가율은 2.1%로 전년동기대비 7.0%p 하락



## □ 게임산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 9> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	340.0%	354.0%	356.2%	368.5%	369.6%	29.6%p
콘텐츠산업	217.7%	221.8%	227.4%	235.4%	206.1%	△11.6%p

- 게임산업 상장사 사내유보율은 '11년 4분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '12년 4분기는 369.6%로 전년동기대비 29.6%p 상승

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 사내유보율은 206.1%로 전년동기대비 11.6%p 하락

## 1.2.2 게임산업 수익성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 10> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	27.2%	24.0%	19.7%	21.7%	24.1%	△3.1%p
콘텐츠산업	14.2%	14.3%	13.6%	13.8%	14.2%	0.0%p

- 게임산업 상장사 영업이익률은 '12년 2분기까지 하락하다가 이후 상승, '12년 4분기 24.1%로 전년동기대비 3.1%p 하락

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 영업이익률은 14.2%로 전년동기대비 변화없음

### □ 게임산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 11> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	4.0%	4.6%	3.4%	3.7%	4.2%	0.2%p
콘텐츠산업	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	0.3%p

- 게임산업 상장사 자산영업이익률은 '12년 3분기 이후 상승하면서 '12년 4분

기는 4.2%로 전년동기대비 0.2%p 상승

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.9%로 전년동기대비 0.3%p 상승

## □ 게임산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 12> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	5.7%	6.5%	4.9%	5.2%	6.2%	0.5%p
콘텐츠산업	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	0.4%p

- 게임산업 상장사 자본영업이익률은 '12년 3분기 이후 상승하면서 '12년 4분기  
기는 6.2%로 전년동기대비 0.5%p 상승

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.5%로 전년동기대비 0.4%p 상승

## 1.2.3 게임산업 안정성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 13> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	43.8%	41.9%	42.8%	40.8%	45.2%	1.4%p
콘텐츠산업	58.0%	56.6%	55.1%	52.8%	56.0%	△2.0%p

- 게임산업 상장사 부채비율은 '11년 4분기 이후 등락세이며 '12년 4분기는  
45.2%로 전년동기대비 1.4%p 상승

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 부채비율은 56.0%로 전년동기대비 2.0%p 하락

□ 게임산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 14> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	266.0%	254.2%	282.3%	276.1%	246.0%	△20.0%p
콘텐츠산업	183.7%	179.0%	183.4%	195.2%	184.4%	0.7%p

- 게임산업 상장사 유동비율은 '12년 2분기 최고치 기록 후 하락하여 '12년 4분기는 246.0%으로 전년동기대비 20.0%p 하락
- ※ '12년 4분기 콘텐츠산업 유동비율은 184.4%로 전년동기대비 0.7%p 상승

□ 게임산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 15> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	69.5%	70.5%	70.0%	71.0%	68.9%	△0.6%p
콘텐츠산업	62.7%	63.3%	64.5%	65.4%	64.1%	1.4%p

- 게임산업 상장사 자기자본비율은 '11년 4분기 이후 등락을 보이면서 '12년 4분기는 68.9%로 전년동기대비 0.6%p 하락
- ※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 64.1%로 1.4%p 상승

## 1.2.4 게임산업 생산성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 16> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원,%)

구분	2011년	2012년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
게임산업	0.99	1.03	1.00	1.06	1.08	9.2%
	2.8%	4.2%	-3.1%	6.0%	2.1%	
콘텐츠산업	1.41	1.33	1.42	1.46	1.59	12.8%
	5.5%	-5.2%	6.2%	3.0%	8.7%	

- 게임산업 상장사 1인평균매출액은 '12년 2분기를 제외하고 '11년 4분기 이후 증가세를 보이고 있으며 '12년 4분기는 약 1억 800만원 수준으로 전년동기 대비 9.2% 증가했으며 전분기대비 2.1% 상승

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 5,900만원으로 전년동기대비 12.8% 증가했으며 전분기대비 8.7% 상승

### □ 게임산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 17> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
게임산업	5.1	5.4	5.8	6.3	6.1	1.0p
콘텐츠산업	6.9	7.0	7.3	7.6	7.8	0.9p

- 게임산업 상장사 자본집약도는 '11년 4분기 이후 상승세이며 '12년 4분기는 소폭 하락한 6.1으로 전년동기대비 1.0p 증가

※ '12년 4분기 콘텐츠산업 자본집약도는 7.8로 전년동기대비 0.9p 증가

### Ⅲ. 2012년 4분기 및 연간 게임산업 실태조사분석

#### 2.1. 2012년 4분기 및 연간 게임산업 실태조사 분석

<표 18> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업 규모(예측치)

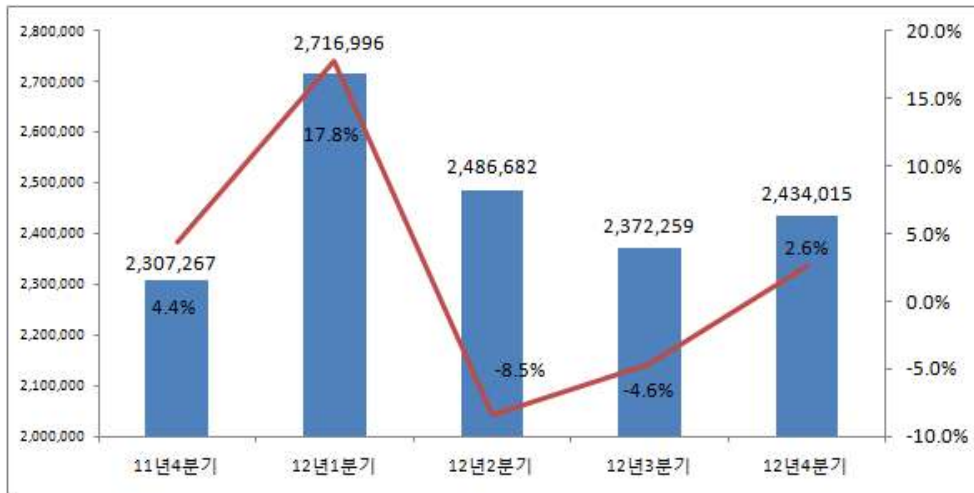
(단위: 백만원, 명, %)

구 분		게임 매출액(백만원)	게임 수출액(백만원)	게임 종사자(명)
2011년	4분기	2,307,267	765,973	95,015
	전체	8,804,740	2,635,172	-
2012년p	1분기	2,716,996	719,363	94,705
	2분기	2,486,682	704,162	94,230
	3분기	2,372,259	716,352	93,657
	4분기	2,434,015	713,482	94,763
	전체	10,009,952	2,853,359	-
4분기 전분기대비		2.6%	-0.4%	1.2%
4분기 전년동기대비		5.5%	-6.9%	-0.3%
2012년 전년대비		13.7%	8.3%	-

- 게임산업 '12년 4분기 매출액은 2조 4,340 억 원으로 전년동기대비 약 5.5% 증가, 전분기대비 2.6% 상승
  - 매출액은 '12년 1분기 최고치 기록 후, '12년 3분기까지 하락했으나 '12년 4분기 소폭 상승

<그림 5> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업 매출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

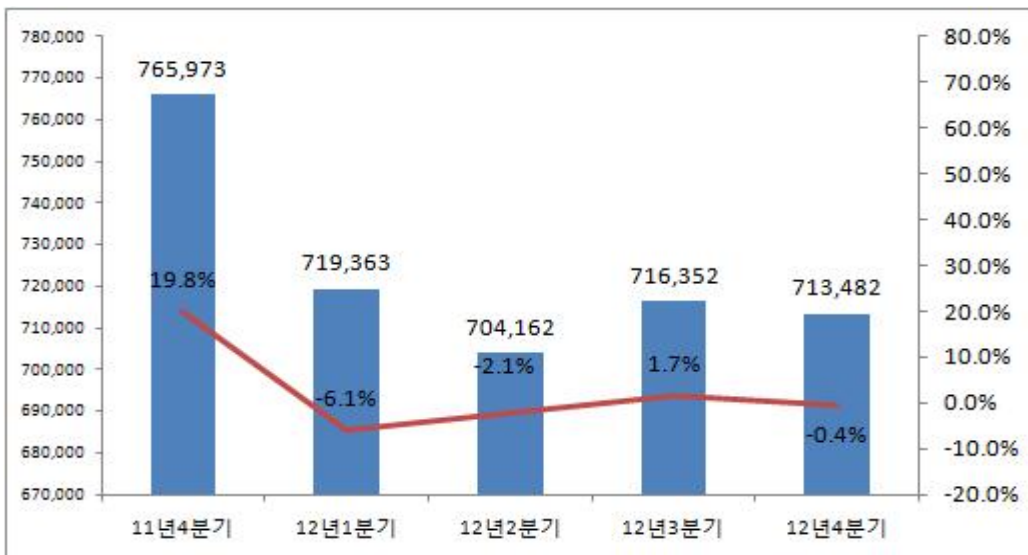


● 게임산업 '12년 4분기 수출액은 7,134억원으로 전년동기대비 약 6.9% 감소, 전분기대비 0.4% 하락

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

<그림 6> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업 수출액 규모(예측치)

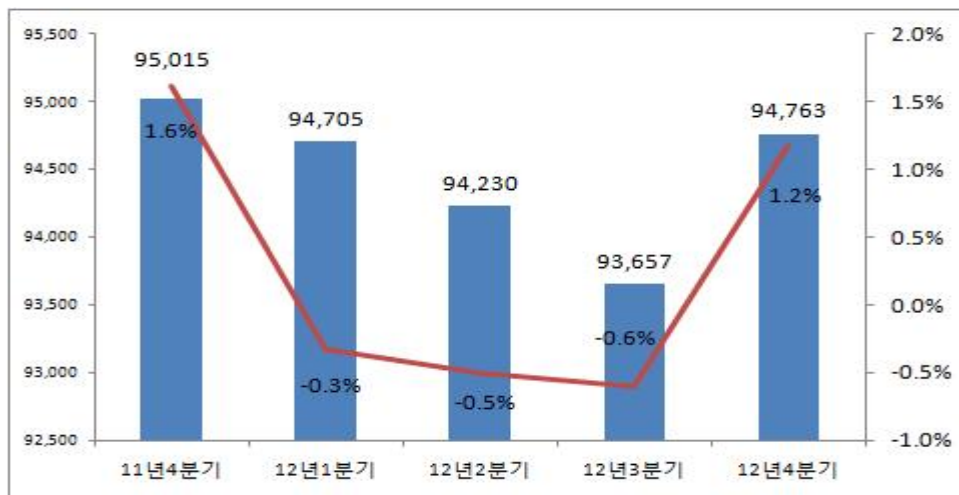
(단위 : 백만원, %)



- 게임산업 '12년 4분기 종사자수는 9만 4,763명으로 전년동기대비 약 0.3% 감소, 전분기대비 1.2% 상승
  - 종사자수는 '11년 4분기 최고치 기록 후, '12년 3분기까지 하락세였으나 '12년 4분기 다시 상승

<그림 7> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업 종사자수 규모(예측치)

(단위: 명, %)



<표 19> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업 투자관련 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구분		게임 자체투자액(백만원)	게임 외부투자액(백만원)	게임 투자액합계(백만원)
2011년	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
	4분기	129,325	58,117	187,442
	전체	514,327	223,904	738,231
4분기 전분기대비		3.2%	3.2%	3.2%
4분기 전년동기대비		2.1%	12.0%	5.0%
2012년 전년대비		19.3%	30.3%	22.4%

- 게임산업 '12년 4분기 투자액은 1,874억원으로 전년동기대비 약 5.0% 증가, 전분기대비 3.2% 상승
  - 투자액은 '12년 1분기부터 '12년 3분기까지 하락세였으나 '12년 4분기 다시 상승

- 게임산업 '12년 4분기 자체투자액은 1,293억원, 외부투자액은 581억원으로 각각 전년동기대비 2.1%, 12.0% 증가하였으며, 전분기대비 3.2%씩 상승
  - 자체투자액은 '12년 1분기부터 3분기까지 하락세였으나 '12년 4분기 상승한 반면, 외부투자액은 '11년 4분기부터 꾸준한 상승세

<표 20> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교  
(단위 : 백만원, %)

구 분		게임 전체 매출액 (백만원)	게임 상장사 매출액 (백만원)	게임 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	4분기	2,307,267	1,103,810	47.8%
	전체	8,804,740	4,177,000	47.4%
2012년p	1분기	2,716,996	1,144,680	42.1%
	2분기	2,486,682	1,095,740	44.1%
	3분기	2,372,259	1,098,240	46.3%
	4분기	2,434,015	1,149,900	47.2%
	전체	10,009,952	4,488,560	44.8%

- 게임산업 '12년 4분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 47.2%로 전년동기대비 0.6%p 감소, 전분기대비 약 0.9%p 상승
  - 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비중은 '12년 1분기에 가장 적었다가 다시 늘어나고 있음

<표 21> '11년 4분기~'12년 4분기 게임산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교  
(단위 : 백만원, %)

구 분		게임 전체 수출액 (백만원)	게임 상장사 수출액 (백만원)	게임 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	4분기	765,973	279,080	36.4%
	전체	2,635,172	798,030	30.3%
2012년p	1분기	719,363	223,790	31.1%
	2분기	704,162	203,480	28.9%
	3분기	716,352	208,660	29.1%
	4분기	713,482	216,910	30.4%
	전체	2,853,359	852,840	29.9%

- 게임산업 '12년 4분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 30.4%로 전년동기대비 6.0%p 감소, 전분기대비 약 1.3%p 상승
  - 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비중은 '11년 4분기에 비중이 최고치를 기록했다가 다시 하락



## 부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	5.2%	5.4%	10.7%	4.4%	1.3%	△3.9%p
엔씨소프트	-0.8%	3.2%	1.6%	-0.7%	0.7%	1.5%p
네오위즈게임즈	17.7%	-3.1%	4.4%	10.8%	-10.8%	△28.5%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	-20.0%	13.9%	1.8%	3.5%	-5.6%	14.4%p
액토즈소프트	3.4%	0.6%	14.4%	-7.6%	75.1%	71.7%p
웹젠	12.5%	0.2%	-1.3%	2.0%	0.9%	△11.6%p
와이디온라인	-24.8%	0.1%	-21.6%	6.0%	-8.9%	15.9%p
이스트소프트	15.7%	2.8%	3.2%	2.0%	0.0%	△15.7%p
한빛소프트	-0.8%	-18.1%	-7.9%	-8.6%	10.8%	11.6%p
컴투스	8.2%	19.8%	4.9%	3.3%	2.8%	△5.4%p
엠게임	-4.1%	1.5%	4.4%	-1.4%	-1.3%	2.8%p
드래곤플라이	3.5%	8.9%	1.7%	2.2%	-4.2%	△7.7%p
와이앤케이코리아	150.3%	16.0%	-3.1%	-3.1%	-3.4%	△153.7%p
제이씨엔터테인먼트	1.6%	13.6%	-1.1%	0.0%	0.0%	△1.6%p
바른손게임즈	9.0%	17.9%	1.2%	0.5%	-6.4%	△15.4%p
소프트맥스	5.8%	2.4%	4.9%	0.0%	-0.5%	△6.3%p
조이맥스	0.9%	1.2%	5.6%	-3.4%	-2.5%	△3.4%p
게임빌	11.7%	6.0%	5.4%	7.0%	6.7%	△5.0%p
위메이드엔터테인먼트	0.9%	8.8%	0.4%	-4.3%	-4.0%	△4.9%p
게임산업	4.9%	4.2%	5.7%	2.6%	0.7%	△4.2%p
콘텐츠산업	5.8%	2.3%	3.6%	2.1%	1.8%	△4.0%p

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

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	13.4%	2.3%	15.6%	4.3%	2.7%	△10.7%p
엔씨소프트	10.5%	4.2%	-0.1%	2.2%	4.2%	△6.3%p
네오위즈게임즈	26.9%	1.5%	1.4%	4.6%	1.7%	△25.2%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	-30.3%	0.1%	10.6%	0.0%	17.8%	48.1%p
액토즈소프트	10.1%	2.9%	-0.9%	5.3%	18.3%	8.2%p
웹젠	12.8%	-4.5%	4.2%	7.2%	7.0%	△5.8%p
와이디온라인	11.0%	0.9%	10.1%	6.7%	-4.2%	△15.2%p
이스트소프트	2.9%	7.7%	4.9%	-2.2%	6.4%	3.5%p
한빛소프트	-23.0%	-0.4%	1.7%	2.0%	3.3%	26.3%p
컴투스	4.3%	14.2%	0.2%	6.4%	2.0%	△2.3%p
엠게임	13.8%	1.8%	4.2%	0.0%	0.7%	△13.1%p
드래곤플라이	14.4%	3.3%	3.9%	4.9%	3.8%	△10.6%p

와이엔케이코리아	-0.2%	0.0%	-0.1%	-74.5%	-0.3%	△0.1%p
제이씨엔터테인먼트	12.6%	3.7%	-16.1%	12.5%	-17.8%	△30.4%p
바른손게임즈	1.7%	-7.5%	7.8%	2.1%	8.1%	6.4%p
소프트맥스	15.2%	2.0%	4.9%	4.3%	15.2%	0.0%p
조이맥스	-0.4%	-0.3%	9.5%	-4.5%	-0.2%	0.2%p
게임빌	1.7%	16.8%	-0.8%	5.1%	5.9%	4.2%p
위메이드엔터테인먼트	1.6%	-18.5%	8.9%	-1.9%	13.3%	11.7%p
게임산업	11.6%	1.4%	8.0%	2.4%	4.1%	△7.5%p
콘텐츠산업	9.1%	3.1%	4.1%	1.4%	2.1%	△7.0%p

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

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	1079.0%	1129.8%	1181.0%	1238.2%	1302.2%	223.2%p
엔씨소프트	469.6%	475.5%	480.9%	493.9%	489.8%	20.2%p
네오위즈게임즈	226.5%	251.9%	241.3%	256.5%	216.6%	△9.9%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	52.8%	65.3%	74.1%	78.7%	73.2%	20.4%p
액토즈소프트	275.4%	290.7%	300.5%	307.7%	309.4%	34.0%p
웹젠	94.0%	96.4%	97.0%	97.1%	104.9%	10.9%p
와이디온라인	76.4%	76.2%	0.4%	-0.2%	0.9%	△75.5%p
이스트소프트	436.2%	438.0%	451.3%	448.9%	409.7%	△26.5%p
한빛소프트	7.8%	7.4%	5.4%	1.7%	2.5%	△5.3%p
컴투스	214.2%	226.6%	245.2%	268.5%	283.5%	69.3%p
엠게임	133.2%	133.7%	134.1%	134.2%	132.1%	△1.1%p
드래곤플레이	224.5%	219.2%	220.5%	222.4%	200.6%	△23.9%p
와이엔케이코리아	66.4%	63.2%	-29.2%	-39.6%	-67.7%	△134.1%p
제이씨엔터테인먼트	207.5%	220.4%	229.2%	226.2%	221.4%	13.9%p
바른손게임즈	-7.9%	0.0%	2.0%	2.1%	0.7%	8.6%p
소프트맥스	86.3%	88.8%	95.3%	96.8%	99.2%	12.9%p
조이맥스	204.4%	207.7%	208.5%	201.7%	196.0%	△8.4%p
게임빌	381.4%	411.2%	444.4%	471.2%	508.0%	126.6%p
위메이드엔터테인먼트	170.6%	175.9%	174.5%	171.5%	156.1%	△14.5%p
게임산업	340.0%	354.0%	356.2%	368.5%	369.6%	29.6%p
콘텐츠산업	217.7%	221.8%	227.4%	235.4%	206.1%	△11.6%p

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

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	34.0%	28.1%	26.0%	26.3%	36.4%	2.4%p
엔씨소프트	24.2%	25.5%	12.4%	31.8%	16.2%	△8.0%p
네오위즈게임즈	32.3%	18.1%	15.1%	19.5%	12.0%	△20.3%p
CJ E&M	4.6%	1.3%	-3.1%	-6.0%	-5.4%	△10.0%p
게임하이	68.4%	73.7%	64.7%	34.9%	36.6%	△31.8%p
액토즈소프트	27.3%	25.0%	18.8%	13.9%	11.8%	△15.5%p
웹젠	21.5%	27.4%	7.0%	14.5%	8.2%	△13.3%p

와이디온라인	-14.7%	-6.9%	0.0%	3.1%	6.3%	21.0%p
이스트소프트	-41.9%	18.8%	15.8%	0.2%	-31.8%	10.1%p
한빛소프트	-33.8%	2.7%	-6.7%	-18.5%	2.5%	36.3%p
컴투스	10.7%	4.6%	30.7%	22.8%	17.2%	6.5%p
엠게임	-3.0%	8.5%	5.7%	7.6%	10.0%	13.0%p
드래곤플라이	3.9%	18.8%	0.3%	9.8%	21.7%	17.8%p
와이엔케이코리아	-16.5%	-4.4%	-38.1%	-8.6%	-100.0%	△83.5%p
제이씨엔터테인먼트	16.0%	26.3%	19.1%	10.0%	-3.7%	△19.7%p
바른손게임즈	13.9%	8.0%	-16.9%	-39.2%	-46.3%	△60.2%p
소프트맥스	-124.3%	54.9%	81.9%	22.0%	-220.6%	△96.3%p
조이맥스	15.0%	13.9%	-11.9%	-16.6%	-9.3%	△24.3%p
게임빌	28.1%	37.1%	41.9%	33.8%	27.4%	△0.7%p
위메이드엔터테인먼트	22.2%	21.7%	-5.9%	-11.6%	-11.1%	△33.3%p
게임산업	27.2%	24.0%	19.7%	21.7%	24.1%	△3.1%p
콘텐츠산업	14.2%	14.3%	13.6%	13.8%	14.2%	0.0%p

<표 부록 I -5> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	6.4%	6.5%	5.4%	5.4%	8.0%	1.6%p
엔씨소프트	2.5%	2.5%	1.2%	3.0%	1.8%	△0.7%p
네오위즈게임즈	4.8%	5.9%	4.0%	4.6%	2.7%	△2.1%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	-9.4%	13.1%	8.9%	4.2%	5.1%	14.5%p
액토즈소프트	4.6%	5.1%	2.6%	2.1%	1.0%	△3.6%p
웹젠	1.9%	2.8%	0.6%	1.3%	0.7%	△1.2%p
와이디온라인	-3.8%	-1.5%	0.0%	0.6%	1.5%	5.3%p
이스트소프트	3.2%	1.8%	1.3%	0.0%	-2.4%	△5.6%p
한빛소프트	-6.4%	0.5%	-1.4%	-2.7%	0.4%	6.8%p
컴투스	1.4%	0.6%	7.1%	5.2%	3.6%	2.2%p
엠게임	-0.3%	0.9%	0.5%	0.6%	0.8%	1.1%p
드래곤플라이	0.3%	1.5%	0.0%	0.5%	1.2%	0.9%p
와이엔케이코리아	-0.7%	-0.2%	-0.9%	-0.3%	-2.8%	△2.1%p
제이씨엔터테인먼트	2.6%	5.3%	3.9%	1.7%	-0.4%	△3.0%p
바른손게임즈	0.9%	0.4%	-0.6%	-1.2%	-1.6%	△2.5%p
소프트맥스	4.5%	3.8%	4.6%	0.8%	-11.9%	△16.4%p
조이맥스	1.1%	0.9%	-0.7%	-1.0%	-0.7%	△1.8%p
게임빌	8.1%	7.4%	7.3%	6.0%	6.0%	△2.1%p
위메이드엔터테인먼트	2.0%	1.7%	-0.4%	-0.9%	-1.1%	△3.1%p
게임산업	4.0%	4.6%	3.4%	3.7%	4.2%	0.2%p
콘텐츠산업	2.6%	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	0.3%p

<표 부록 I -6> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	9.6%	9.6%	8.2%	8.1%	12.3%	2.7%p
엔씨소프트	2.9%	3.0%	1.4%	3.4%	2.0%	△0.9%p

네오위즈게임즈	10.9%	12.1%	8.0%	9.4%	6.0%	△4.9%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	-13.2%	17.9%	11.2%	5.2%	6.3%	19.5%p
액토즈소프트	6.3%	6.8%	3.8%	2.7%	2.3%	△4.0%p
웹젠	2.7%	4.0%	0.8%	1.8%	0.9%	△1.8%p
와이디온라인	-11.8%	-4.7%	0.0%	1.5%	3.1%	14.9%p
이스트소프트	6.2%	3.4%	2.6%	0.0%	-5.2%	△11.4%p
한빛소프트	-22.1%	1.9%	-4.7%	-9.7%	0.9%	23.0%p
컴투스	1.5%	0.7%	8.0%	5.7%	4.0%	2.5%p
엠게임	-0.5%	1.4%	0.8%	1.0%	1.4%	1.9%p
드래곤플라이	0.4%	2.3%	0.0%	0.8%	2.0%	1.6%p
와이앤케이코리아	-2.4%	-0.7%	-4.2%	-1.3%	-28.9%	△26.5%p
제이씨엔터테인먼트	2.9%	6.5%	4.5%	2.0%	-0.5%	△3.4%p
바른손게임즈	1.4%	0.5%	-0.8%	-1.7%	-2.1%	△3.5%p
소프트맥스	5.0%	4.2%	5.0%	0.9%	-12.4%	△17.4%p
조이맥스	1.2%	1.0%	-0.7%	-1.1%	-0.7%	△1.9%p
게임빌	9.3%	8.4%	8.0%	6.7%	6.6%	△2.7%p
위메이드엔터테인먼트	2.1%	1.9%	-0.4%	-0.9%	-1.1%	△3.2%p
게임산업	5.7%	6.5%	4.9%	5.2%	6.2%	0.5%p
콘텐츠산업	4.1%	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	0.4%p

<표 부록 I -7> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	50.4%	48.1%	52.7%	49.1%	53.8%	3.4%p
엔씨소프트	18.7%	18.7%	18.0%	13.6%	15.6%	△3.1%p
네오위즈게임즈	129.4%	104.7%	99.5%	105.4%	116.9%	△12.5%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	39.8%	36.3%	26.0%	24.5%	24.1%	△15.7%p
액토즈소프트	38.9%	32.3%	46.1%	31.4%	128.9%	90.0%p
웹젠	47.3%	42.7%	39.6%	40.8%	26.6%	△20.7%p
와이디온라인	211.8%	207.1%	148.6%	146.5%	114.9%	△96.9%p
이스트소프트	90.6%	91.5%	91.6%	95.3%	113.9%	23.3%p
한빛소프트	246.7%	250.3%	244.6%	259.7%	142.2%	△104.5%p
컴투스	7.5%	26.4%	12.5%	9.5%	10.2%	2.7%p
엠게임	60.2%	61.9%	66.2%	63.7%	63.9%	3.7%p
드래곤플라이	40.5%	57.0%	58.6%	61.6%	71.2%	30.7%p
와이앤케이코리아	253.2%	326.6%	364.1%	432.2%	918.0%	664.8%p
제이씨엔터테인먼트	14.5%	21.9%	15.9%	16.6%	19.0%	4.5%p
바른손게임즈	50.1%	35.3%	33.5%	33.7%	28.9%	△21.2%p
소프트맥스	9.8%	9.8%	8.6%	7.2%	4.5%	△5.3%p
조이맥스	8.6%	7.9%	8.0%	8.0%	8.2%	△0.4%p
게임빌	14.1%	12.3%	9.5%	10.4%	9.5%	△4.6%p
위메이드엔터테인먼트	8.7%	9.4%	7.8%	7.4%	6.4%	△2.3%p
게임산업	43.8%	41.9%	42.8%	40.8%	45.2%	1.4%p
콘텐츠산업	58.0%	56.6%	55.1%	52.8%	56.0%	△2.0%p

<표 부록 I -8> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	268.6%	280.1%	337.5%	302.0%	269.4%	0.8%p
엔씨소프트	428.8%	350.7%	342.4%	448.7%	418.8%	△10.0%p
네오위즈게임즈	120.4%	112.2%	114.9%	133.4%	157.5%	37.1%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	435.9%	444.7%	624.2%	594.1%	545.8%	109.9%p
액토즈소프트	399.1%	461.7%	335.0%	442.9%	78.0%	△321.1%p
웹젠	207.1%	235.8%	225.1%	214.0%	393.4%	186.3%p
와이디온라인	74.5%	72.9%	79.3%	87.4%	91.0%	16.5%p
이스트소프트	242.0%	228.8%	236.0%	250.2%	189.4%	△52.6%p
한빛소프트	112.7%	107.9%	102.5%	89.1%	75.0%	△37.7%p
컴투스	986.7%	189.1%	385.2%	602.5%	567.8%	△418.9%p
엠게임	167.5%	170.4%	186.0%	193.5%	133.1%	△34.4%p
드래곤플라이	79.4%	73.6%	103.4%	63.2%	55.6%	△23.8%p
와이엔케이코리아	29.6%	19.3%	16.4%	13.2%	16.0%	△13.6%p
제이씨엔터테인먼트	608.2%	543.9%	1134.4%	911.8%	531.8%	△76.4%p
바른손게임즈	121.2%	307.5%	234.5%	230.2%	152.4%	31.2%p
소프트맥스	1062.3%	771.0%	1611.4%	1393.9%	1492.9%	430.6%p
조이맥스	870.9%	965.5%	793.1%	834.7%	933.9%	63.0%p
게임빌	833.0%	687.3%	954.7%	900.4%	1012.7%	179.7%p
위메이드엔터테인먼트	944.5%	875.4%	942.1%	996.4%	1035.2%	90.7%p
게임산업	266.0%	254.2%	282.3%	276.1%	246.0%	△20.0%p
콘텐츠산업	183.7%	179.0%	183.4%	195.2%	184.4%	0.7%p

<표 부록 I -9> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	66.5%	67.5%	65.5%	67.1%	65.0%	△1.5%p
엔씨소프트	84.2%	84.3%	84.7%	88.0%	86.5%	2.3%p
네오위즈게임즈	43.6%	48.8%	50.1%	48.7%	46.1%	2.5%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	71.5%	73.4%	79.3%	80.3%	80.6%	9.1%p
액토즈소프트	72.0%	75.6%	68.4%	76.1%	43.7%	△28.3%p
웹젠	67.9%	70.1%	71.6%	71.0%	79.0%	11.1%p
와이디온라인	32.1%	32.6%	40.2%	40.6%	46.5%	14.4%p
이스트소프트	52.5%	52.2%	52.2%	51.2%	46.7%	△5.8%p
한빛소프트	28.8%	28.5%	29.0%	27.8%	41.3%	12.5%p
컴투스	93.0%	79.1%	88.9%	91.3%	90.8%	△2.2%p
엠게임	62.4%	61.8%	60.2%	61.1%	61.0%	△1.4%p
드래곤플라이	71.2%	63.7%	63.0%	61.9%	58.4%	△12.8%p
와이엔케이코리아	28.3%	23.4%	21.5%	18.8%	9.8%	△18.5%p
제이씨엔터테인먼트	87.3%	82.0%	86.3%	85.8%	84.0%	△3.3%p
바른손게임즈	66.6%	73.9%	74.9%	74.8%	77.6%	11.0%p
소프트맥스	91.0%	91.1%	92.0%	93.3%	95.7%	4.7%p
조이맥스	92.1%	92.7%	92.6%	92.6%	92.5%	0.4%p
게임빌	87.7%	89.0%	91.4%	90.6%	91.3%	3.6%p

위메이드엔터테인먼트	92.0%	91.4%	92.8%	93.1%	94.0%	2.0%p
게임산업	69.5%	70.5%	70.0%	71.0%	68.9%	△0.6%p
콘텐츠산업	62.7%	63.3%	64.5%	65.4%	64.1%	1.4%p

<표 부록 I -10> '11년 4분기~'12년 4분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이  
(단위 : 억원,%)

구분	2011년	2012년				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
NHN	2.10	2.20	2.28	2.45	2.58	22.8%
	5.4%	5.0%	3.6%	7.5%	5.0%	
엔씨소프트	0.39	0.41	0.41	0.48	0.57	44.4%
	-16.8%	5.0%	-0.1%	17.0%	17.7%	
네오위즈게임즈	1.47	1.81	1.77	1.90	1.59	8.5%
	-3.7%	23.6%	-2.6%	7.8%	-16.3%	
CJ E&M	1.35	1.34	1.19	1.03	1.04	-23.1%
	12.9%	-1.1%	-10.9%	-13.9%	1.4%	
게임하이	0.65	0.76	0.59	0.50	0.50	-22.0%
	35.8%	17.3%	-22.1%	-15.1%	0.6%	
액토즈소프트	2.26	2.25	1.68	1.59	1.55	-31.3%
	42.8%	-0.2%	-25.6%	-5.2%	-2.4%	
웹젠	0.34	0.30	0.26	0.29	0.28	-17.6%
	10.4%	-10.8%	-14.1%	10.6%	-2.8%	
와이디온라인	0.66	0.90	0.74	0.55	0.49	-25.0%
	1.0%	37.6%	-18.4%	-25.8%	-10.0%	
이스트소프트	0.33	0.24	0.20	0.18	0.18	-45.2%
	56.4%	-28.7%	-15.2%	-11.6%	2.4%	
한빛소프트	0.45	0.40	0.42	0.36	0.52	16.0%
	13.2%	-9.8%	3.6%	-14.1%	44.5%	
컴투스	0.28	0.26	0.46	0.47	0.40	42.8%
	15.8%	-6.3%	76.9%	1.6%	-15.2%	
엠게임	0.49	0.55	0.56	0.57	0.54	11.1%
	-3.4%	12.6%	2.2%	2.0%	-5.4%	
드래곤플라이	0.29	0.35	0.34	0.25	0.24	-17.0%
	-8.9%	19.6%	-1.5%	-27.5%	-2.8%	
와이앤케이코리아	0.42	0.46	0.26	0.38	0.38	-9.9%
	75.5%	9.6%	-42.9%	43.6%	0.3%	
제이씨엔터테인먼트	0.39	0.50	0.51	0.44	0.29	-25.9%
	34.5%	29.7%	2.2%	-14.9%	-34.4%	
바른손게임즈	0.12	0.11	0.10	0.09	0.08	-27.3%
	-10.6%	-5.4%	-12.1%	-11.5%	-1.2%	
소프트맥스	0.15	0.12	0.09	0.06	0.09	-41.1%
	21.4%	-24.8%	-18.7%	-32.0%	41.9%	
조이맥스	0.36	0.30	0.27	0.28	0.30	-15.4%
	30.9%	-15.8%	-10.0%	1.6%	9.9%	
게임빌	1.16	1.10	0.93	1.01	1.23	6.1%
	58.7%	-4.7%	-15.8%	8.3%	22.3%	
위메이드엔터테인먼트	0.65	0.55	0.42	0.40	0.43	-33.3%
	12.8%	-15.8%	-23.0%	-5.5%	8.9%	
게임산업	0.99	1.03	1.00	1.06	1.08	9.2%
	2.8%	4.2%	-3.1%	6.0%	2.1%	
콘텐츠산업	1.41	1.33	1.42	1.46	1.59	12.8%
	5.5%	-5.2%	6.2%	3.0%	8.7%	

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

구분	2011년 4분기	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2012년 4분기 전년동기증감
NHN	8.8	9.6	11.0	11.9	11.7	2.9p
엔씨소프트	4.1	4.2	4.2	5.1	5.2	1.1p
네오위즈게임즈	5.2	5.6	6.6	8.1	7.0	1.8p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	4.1	4.3	4.3	4.2	3.7	△0.4p
액토즈소프트	10.8	11.0	12.2	10.7	17.9	7.1p
웹젠	3.0	2.9	3.0	3.2	3.2	0.2p
와이디온라인	2.6	4.0	2.7	2.7	2.1	△0.5p
이스트소프트	2.5	2.5	2.4	2.5	2.4	△0.1p
한빛소프트	2.4	2.0	2.1	2.5	3.5	1.1p
컴투스	1.9	2.1	2.0	2.0	1.9	0.0p
엠게임	5.2	5.3	6.6	6.8	6.5	1.3p
드래곤플라이	4.1	4.5	4.6	4.7	4.5	0.4p
와이엔케이코리아	10.2	12.5	10.9	12.8	13.3	3.1p
제이씨엔터테인먼트	2.4	2.5	2.5	2.5	2.3	△0.1p
바른손게임즈	1.8	2.2	2.8	2.7	2.4	0.6p
소프트맥스	1.6	1.7	1.7	1.7	1.7	0.1p
조이맥스	4.8	4.7	4.8	4.6	4.3	△0.5p
게임빌	5.4	5.5	5.3	5.6	5.6	0.2p
위메이드엔터테인먼트	7.3	6.9	6.3	5.3	4.5	△2.8p
게임산업	5.1	5.4	5.8	6.3	6.1	1.0p
콘텐츠산업	6.9	7.0	7.3	7.6	7.8	0.9p

## 부록2. 상장사 매출구조 분석

### □ 게임

<게임\_NHN> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년					2012년			구 성 비 (%)	3분기 전기대 비 (%)	3분기 전년동기대비 (%)
	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

※ 4분기는 연결재무제표라서 동일 기준으로 매출구조분석 불가

- 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

(단위:백만원)

구분	2011년	2012년	구성비(%)	2012년 전년대비(%)
매출	2,121,318	2,389,324	100.0	12.6
- 검색광고	1,081,776	1,206,492	50.5	11.5
- 디스플레이광고	298,679	346,654	14.5	16.1
- 온라인게임	640,673	608,448	25.5	-5.0
- 기타	100,190	227,730	9.5	127.3

※ 연결재무제표 기준으로 연간만 비교하였음

- 2011년 대비 2012년의 매출은 12.6% 증가하였으며, 매출의 50%가 넘는 검색광고를 비롯하여, 디스플레이광고, 기타 매출이 각각 10% 이상씩 증가
- 온라인게임은 2012년 매출 비중 25.5%로 NHN내 매출 비중이 두 번째로 크나, 전년대비 5% 감소



<게임\_CJ E&M> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

사업부문	2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기 대비 (%)	2012년 전년동기 대비 (%)
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
방송사업 부문	200,418	635,789	162,263	209,023	187,259	205,606	764,151	51.2	9.8	2.6	20.2
게임사업 부문	60,011	208,115	59,617	53,702	49,088	49,677	212,084	12.4	1.2	-17.2	1.9
영화사업 부문	61,982	166,784	61,752	25,492	48,160	83,556	218,960	20.8	73.5	34.8	31.3
음악/공연 사업부문	44,437	132,465	36,855	42,774	56,779	62,982	199,390	15.7	10.9	41.7	50.5
계	366,848	1,143,148	320,488	330,990	341,285	401,822	1,394,585	100.0	17.7	9.5	22.0

- CJ E&M의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 17.7% 상승, 전년동기대비 9.5% 증가하였으며, 2012년 기준 전년대비 22.0% 증가
- 게임사업부문은 '12년 4분기 기준 매출 비중이 12.4%로 유일하게 '12년 4분기 전년동기대비 17.2% 감소하였으나, 2012년 기준 전년대비는 1.9% 증가

<게임\_엔씨소프트> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기 대비 (%)	2012년 전년대비 (%)	
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계					
리니지	수 출	3,507	19,105	3,644	3,460	3,124	4,100	14,328	3.2	31.2	16.9	-25.0
	내 수	34,432	179,396	40,118	55,134	35,617	59,823	190,692	46.1	68.0	73.7	6.3
	합 계	37,939	198,501	43,762	58,594	38,742	63,922	205,020	49.2	65.0	68.5	3.3
리니지II	수 출	5,298	18,993	4,012	3,457	3,071	3,606	14,146	2.8	17.4	-31.9	-25.5
	내 수	8,611	45,946	8,583	6,988	4,797	5,834	26,202	4.5	21.6	-32.2	-43.0
	합 계	13,909	64,939	12,596	10,444	7,868	9,441	40,349	7.3	20.0	-32.1	-37.9
아이온	수 출	15,481	50,652	11,300	10,494	8,554	7,831	38,179	6.0	-8.5	-49.4	-24.6
	내 수	36,631	167,897	42,824	28,380	19,737	15,690	106,631	12.1	-20.5	-57.2	-36.5
	합 계	52,112	218,549	54,124	38,874	28,291	23,522	144,811	18.1	-16.9	-54.9	-33.7
블레이드 앤 소울	수 출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0.0	0.0	-
	내 수	0	0	0	0	35,243	26,904	62,147	20.7	-23.7	0.0	-
	합 계	0	0	0	0	35,243	26,904	62,147	20.7	-23.7	0.0	-
길드워	수 출	3	14	3	2	2	-7	0	0.0	-450.0	-333.3	-100.0
	내 수	0	0	0	0	0	0	0	0.0	0.0	0.0	-
	합 계	3	14	3	2	2	-7	0	0.0	-450.0	-333.3	-100.0
기타	수 출	1,883	7,302	2,154	2,027	2,180	2,018	8,379	1.6	-7.4	7.2	14.7
	내 수	3,159	10,872	3,226	6,614	730	4,026	14,596	3.1	451.5	27.4	34.3
	합 계	5,042	18,174	5,380	8,641	2,910	6,044	22,975	4.7	107.7	19.9	26.4
합 계	수 출	26,172	96,066	21,113	19,440	16,931	17,548	75,032	13.5	3.6	-33.0	-21.9
	내 수	82,833	404,111	94,751	97,116	96,124	112,277	400,268	86.5	16.8	35.5	-1.0
	합 계	109,005	500,177	115,864	116,556	113,056	129,826	475,302	100.0	14.8	19.1	-5.0

- 엔씨소프트의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 14.8% 상승, 전년동기대

비 19.1% 증가하였으며, 2012년 기준 전년대비 5.0% 감소. 매출 비중이 가장 큰 리니지가 '12년 4분기 기준 전기대비, 전년동기대비 모두 큰 증가를 보인 반면, 리니지II, 아이온 등은 '12년 4분기 기준 전년동기대비, 2012년 기준 전년대비 매출 감소

- '12년 3분기 신규 진입한 블레이드앤소울의 구성비가 '12년 4분기 기준 20.7%로 진입 첫 분기에 리니지와 매출 비중이 비슷했으나 격차가 벌어지면서 '12년 4분기 기준 전기대비 23.7% 감소

<게임\_네오위즈게임즈> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

영업 부분	구분	2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대 비 (%)	4분기 전년 동기 대비(%)	2012년 전년 대비 (%)
		4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
게임 사업	해외	100,256	360,161	117,041	101,116	105,305	93,922	417,384	65.5	-10.8	-6.3	15.9
	국내	79,548	314,873	82,746	70,491	63,678	57,059	273,974	39.8	-10.4	-28.3	-13.0
기타	해외	725	2,739	1,492	57	973	1,026	3,548	0.7	5.4	41.5	29.5
	국내	0	0	0	0	0	3,301	3,301	2.3	-	-	-
(내부 거래)	해외	-2,344	-6,258	-2,872	-2,094	-2,247	-8,247	-15,460	-5.8	267.0	251.8	147.0
	국내	-1,407	-3,767	-1,176	-1,209	-2,099	-3,673	-8,157	-2.6	75.0	161.1	116.5
합계	해외	98,638	356,643	115,661	99,079	104,031	86,701	405,472	60.5	-16.7	-12.1	13.7
	국내	78,141	311,106	81,570	69,282	61,580	56,686	269,118	39.5	-7.9	-27.5	-13.5
	계	176,778	667,748	197,231	168,361	165,611	143,387	674,590	100.0	-13.4	-18.9	1.0

- 네오위즈게임즈의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 13.4% 하락, 전년동기대비 18.9% 감소하였으며, 2012년 기준 전년대비는 1.0% 증가
- 해외, 국내 매출 모두 '12년 4분기 기준 전기대비, 전년동기대비 감소하였으나, 2012년 전년대비 해외 게임사업 매출은 15.9% 증가한 반면, 국내 매출은 13.0% 감소로 지속적인 감소세

<게임\_엑토즈소프트> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

매출유 형및품 목	구분	판매 경로	2011년		2012년					구성 비 (%)	4분기 전기대 비(%)	4분기 전년동 기대비 (%)	2012년 전년 대비 (%)
			4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
온라인 게임 (제품)	국내	개인 (인포샵 포함)	1,947	7,217	2,411	1,536	1,509	1,717	7,173	8.8	13.8	-11.8	-0.6
		PC방	0	2	0	0	0	0	0	0.0	-	-	-100.0
	수출	개별 계약	23,362	92,052	22,616	17,594	17,651	16,467	74,328	84.1	-6.7	-29.5	-19.3
모바일 게임 (제품)	국내	개인	0	0	0	0	45	1,229	1,274	6.3	2631.1	-	-
	해외	개인	0	0	0	0	1	0	1	0.0	-100.0	-	-
		개별계약	0	0	0	0	45	157	202	0.8	248.9	-	-
	합	계	25,309	99,271	25,027	19,131	19,250	19,570	82,978	100.0	1.7	-22.7	-16.4

- 액토즈소프트의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 1.7% 상승, 전년동기대비 22.7% 감소하였으며, 2012년 기준 전년대비 16.4% 감소
- 매출 비중 84.1%인 온라인게임 수출 부문이 2011년 대비 지속적인 감소세를 보이면서 '12년 4분기 기준 전기대비 6.7% 하락, 전년동기대비 29.5% 감소, 2012년 전년대비 19.3% 큰 폭 하락. 모바일게임을 3분기 시작했으며, 전체 매출에 미치는 영향 6.3% 정도로 확대될 전망

<게임\_드래곤플라이> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

매출 유형	품 목		2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기대비 (%)	2012년 전년대비 (%)
			4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
게임	스페셜포스외	수출	4,121	18,391	4,399	3,520	3,379	3,502	14,800	51.3	3.6	-15.0	-19.5
		내수	3,763	15,006	3,902	3,965	3,602	3,308	14,777	48.5	-8.2	-12.1	-1.5
		합계	7,883	33,397	8,301	7,485	6,981	6,810	29,577	99.8	-2.4	-13.6	-11.4
기타	기타	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-	-
		내수	414	2,990	1,633	2,269	54	11	3,967	0.2	-79.6	-97.3	32.7
		합계	414	2,990	1,633	2,269	54	11	3,967	0.2	-79.6	-97.3	32.7
합계		수출	4,121	18,391	4,399	3,520	3,379	3,502	14,800	51.3	3.6	-15.0	-19.5
		내수	4,176	17,996	5,535	6,234	3,656	3,319	18,744	48.7	-9.2	-20.5	4.2
		합계	8,297	36,387	9,934	9,754	7,035	6,821	33,544	100.0	-3.0	-17.8	-7.8

- 드래곤플라이의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 3.0% 하락, 전년동기대비 17.8% 감소, 2012년 기준 전년대비 7.8% 감소
- 매출 비중 51.3%로 가장 큰 게임의 수출이 '12년 4분기 기준 전기대비 3.6% 상승했으나, 2011년 4분기와 2012년 1분기의 수준까지 오르지 못하는 못하였고, 그 외 전 부문에서 매출 감소

<게임\_게임하이> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

사업 부문	주요 상표 등	매출 유형	2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기대비 (%)	3분기 전년동기대비 (%)
			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
기 타	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	-	-
합 계		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

※ 4분기는 연결재무제표라서 동일 기준으로 매출구조분석 불가

- 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

(단위:백만원)

사업 부분	매출 유형	품 목	2011년	2012년	구성비(%)	2012년 전년대비(%)	
게임	온라인 게임	테카론	수 출	1,303	1,811	3.4	39.0
			내 수	5,224	5,410	10.2	3.6
			합 계	6,527	7,221	13.6	10.6
	온라인 게임	서든어택	수 출	2,062	2,978	5.6	44.4
			내 수	30,532	42,198	79.5	38.2
			합 계	32,594	45,176	85.1	38.6
	온라인 게임	기타게임 및 서비스	수 출	1,517	391	0.7	-74.2
			내 수	344	286	0.5	-16.8
			합 계	1,861	677	1.3	-63.6
기타	운영매 출등	-	수 출	-	-	-	-
			내 수	273	-	-	-
			합 계	273	-	-	-
합 계		수 출	4,882	5,180	9.8	6.1	
		내 수	36,373	47,894	90.2	31.7	
		합 계	41,255	53,073	100.0	28.6	

※ 연결재무제표 기준으로 연간만 비교하였음

- 2011년 대비 2012년의 매출은 28.6% 증가하였으며, 주력 게임인 테카론과 서든어택이 모두 2012년 기준 전년대비 증가

### <게임\_조이맥스> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

매출유형	회사명	품목	2011년	2012년	구성비(%)	2012년 전년대비(%)
인터넷매 출	(주)조이맥스	실크로드	15,718	9,097	32.9	-42.1
		나이트에이지	-	35	0.1	-
		카르마온라인	11	17	0.1	54.5
		기타	1	-	-	-
	(주)아이오	로스트사가	4,410	6,641	24.0	50.6
	엔터테인먼트	서바이벌프로젝트	62	48	0.2	-22.6
	기타	-	448	1.6	-	
로열티매	(주)조이맥스	실크로드	4,910	3,524	12.8	-28.2

출		기타	374	-	-	-
	(주)아이오엔터테인먼트	로스트사가	519	3,883	14.1	648.2
	기타		-	462	1.7	-
기타매출	(주)조이맥스	디지털마스터즈	72	1,624	5.9	2155.6
		임대료등	539	767	2.8	42.3
	기타		-	1,075	3.9	-
합계			26,616	27,620	100.0	3.8

※ 2011과 2012년의 분기별 매출 구조가 달라 비교하지 못하고 연간 비교만 하였음

- 조이맥스의 매출구조를 살펴보면, 2011년 대비 2012년의 매출은 3.8% 증가하였으며, 매출 비중이 큰 실크로드 인터넷/로열티매출이 2012년 기준 크게 감소하였으나, 로스트사가의 매출이 증가하였고, 기타 디지털마스터즈 매출 증가가 두드러짐

### <게임\_엠게임> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

사업 부분	매출 유형	품 목	2011년					2012년			구성 비 (%)	3분기 전기 대비 (%)	3분기 전년동 기대비 (%)	
			1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기	2분기	3분기				
인터넷	기타	게임 포탈	수출	4,937	4,515	5,007	4,687	19,146	5,513	5,113	5,229	51.5	2.3	4.4
			내수	6,455	6,064	6,288	6,176	24,983	6,602	5,338	4,871	48.0	-8.7	-22.5
			합계	11,392	10,579	11,258	10,900	44,129	12,115	10,451	10,100	99.4	-3.4	-10.3
	광고 외	수출	0	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-	
		내수	42	38	41	37	158	46	69	59	0.6	-14.5	43.9	
		합계	42	38	41	37	158	46	69	59	0.6	-14.5	43.9	
합 계	수출	4,937	4,515	5,007	4,687	19,146	5,513	5,113	5,229	51.5	2.3	4.4		
	내수	6,497	6,103	6,328	6,213	25,141	6,648	5,407	4,929	48.5	-8.8	-22.1		
	합계	11,434	10,618	11,335	10,900	44,287	12,161	10,520	10,158	100.0	-3.4	-10.4		

※ 4분기는 연결재무제표라서 동일 기준으로 매출구조분석 불가

- 엠게임의 매출구조를 살펴보면, '12년 3분기 기준 전기대비 3.4% 하락, 전년동기대비 10.4% 감소하였으며, 게임포탈의 수출이 '12년 3분기 기준 전기대비 2.3% 상승, 전년동기대비 4.4% 증가했으나, 내수가 전기대비 8.7% 하락, 전년동기대비 22.5% 큰 폭 감소

(단위:백만원)

사업부분	종류	회사	구분	2011년	2012년	구성비(%)	2012년 전년대비(%)
온라인 게임사업	MMORPG (게임유료아이 템)	엠게임, 케이알지소프트	수출	23,592	23,390	52.0	-0.9
		Mgame Japan	내수	18,160	13,510	30.0	-25.6

		MG Studio	소 계	41,752	36,901	82.1	-11.6
	웹보드 (카드/보드 및 기타)	엠게임	수 출	0	0	0.0	-
			내 수	8,477	7,855	17.5	-7.3
			합 계	8,477	7,855	17.5	-7.3
광고서비스	배너광고	엠게임	수 출	-	-	-	-
			내 수	158	210	0.5	32.9
			소 계	158	210	0.5	32.9
합 계	-	-	수 출	23,592	23,390	52.0	-0.9
			내 수	26,795	21,576	48.0	-19.5
			합 계	50,387	44,966	100.0	-10.8

※ 연결재무제표 기준으로 연간만 비교하였음

- 2011년 대비 2012년의 매출은 10.8% 감소하였으며, 온라인 게임 사업 부문 전체가 2012년 기준 전년대비 감소

### <게임\_이스트소프트> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기대비 (%)	2012년 전년대비 (%)	
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계					
알툴즈패키지	수출	4	22	4	3	28	1	36	0.0	-98.0	-85.7	63.0
	내수	2,060	6,842	1,633	2,167	1,816	1,436	7,052	21.3	-20.9	-30.3	3.1
	합계	2,064	6,864	1,637	2,170	1,844	1,437	7,088	21.3	-22.1	-30.4	3.3
알툴즈서비스&광고	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-	-
	내수	1,095	5,568	1,110	1,420	716	1,818	5,064	27.0	154.0	66.1	-9.1
	합계	1,095	5,568	1,110	1,420	716	1,818	5,064	27.0	154.0	66.1	-9.1
인터넷디스크 등	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-	-
	내수	2,225	2,046	988	193	540	523	2,244	7.8	-3.1	-76.5	9.7
	합계	2,225	2,046	988	193	540	523	2,244	7.8	-3.1	-76.5	9.7
카발온라인 & 하울링소프트	수출	2,761	8,889	2,061	1,883	2,192	1,585	7,721	23.5	-27.7	-42.6	-13.1
	내수	2,764	9,770	2,202	1,731	1,125	1,374	6,432	20.4	22.1	-50.3	-34.2
	합계	5,524	18,659	4,263	3,614	3,317	2,959	14,153	43.9	-10.8	-46.4	-24.2
합 계	수출	2,765	8,911	2,064	1,887	2,219	1,586	7,756	23.5	-28.5	-42.6	-13.0
	내수	8,143	24,228	5,933	5,511	4,198	5,151	20,793	76.5	22.7	-36.7	-14.2
	합계	10,907	33,138	7,998	7,397	6,417	6,737	28,549	100.0	5.0	-38.2	-13.8

- 이스트소프트의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 5.0% 상승, 전년동기대비 38.2% 감소, 2012년 기준 전년대비 13.8% 감소. '12년 4분기 기준 전기대비 알툴즈서비스&광고와 게임의 내수부분은 소폭 증가하였으나, '12년 4분기 기준 전년동기대비, 2012년 기준 전년대비 대부분 감소
- 카발온라인&하울링소프트로 대표되는 게임사업부분은 43.9%의 매출 비중으로 이스트소프트에서 가장 크지만 수출과 내수매출 모두 전체적으로 감소세

<게임\_제이씨엔터테인먼트> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

사업부문	매출유형	품 목	2011년	2012년	구성비(%)	2012년 전년대비(%)	
게임	게임 서비스	온라인게임	수 출	11,792	13,581	21.6	15.2
			내 수	27,609	16,451	26.1	-40.4
			합 계	39,401	30,032	47.7	-23.8
		모바일게임	수 출	0	87	0.1	-
			내 수	4,352	32,866	52.2	655.1
			합 계	4,352	32,952	52.3	657.1
합 계		수 출	11,792	13,668	21.7	15.9	
		내 수	31,961	49,316	78.3	54.3	
		합 계	43,753	62,984	100.0	44.0	

※ 2011과 2012년의 분기별 매출 구조가 달라 비교하지 못하고 연간 비교만 하였습니다

- 제이씨엔터테인먼트의 매출구조를 살펴보면, 2011년 대비 2012년의 매출은 44.0% 증가하였으며, 온라인게임의 내수가 전년동기대비 크게 감소했으나, 모바일게임의 매출 비중이 52.3%로 전년동기대비 폭발적인 증가

<게임\_위메이드엔터테인먼트> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

매출유형	회사명	품목	2011년	2012년	구성비(%)	2012년 전년대비(%)
인터넷매출	(주)위메이드 엔터테인먼트	미르의전설2	4,612	4,118	3.4	-10.7
		미르의전설3	2,604	1,834	1.5	-29.6
		창천	1,172	579	0.5	-50.6
		타르타로스	153	76	0.1	-50.3
		기타	2,089	2,317	1.9	10.9
	(주)조이맥스	실크로드	15,718	9,097	7.6	-42.1
		기타	13	52	0.0	300.0
	(주)아이오 엔터테인먼트	로스트사가	4,410	6,641	5.5	50.6
		기타	61	48	0.0	-21.3
	기타	기타 및 내부거래등	8,000	7,386	6.2	-7.7
로열티매출	(주)위메이드 엔터테인먼트	미르의전설2	59,291	47,333	39.5	-20.2
		미르의전설3	1,939	8,318	6.9	329.0
		디지털마스터즈	452	4,843	4.0	971.5
		타르타로스	2,193	1,340	1.1	-38.9
		기타	6,976	5,113	4.3	-26.7
	(주)조이맥스	실크로드	4,910	3,524	2.9	-28.2
		기타	374	0	0.0	-100.0
	(주)아이오 엔터테인먼트	로스트사가	519	3,883	3.2	648.2
기타	기타 및 내부거래등	-365	-413	-0.3	13.2	
모바일매출	(주)위메이드 엔터테인먼트	바이킹아일랜드 외	0	12,371	10.3	-
기타매출	(주)위메이드 엔터테인먼트	기타	365	1,053	0.9	188.5
	(주)조이맥스	기타	611	0	0.0	-100.0
	기타	기타 및 내부거래등	-265	386	0.3	-245.7
합 계			115,832	119,898	100.0	3.5

※ 2011과 2012년의 분기별 매출 구조가 달라 비교하지 못하고 연간 비교만 하였습니다

- 위메이드엔터테인먼트의 매출구조를 살펴보면, 2011년 대비 2012년의 매출은 3.5% 증가하였으며, 인터넷매출 중 로스트사가를 제외한 대부분의 게임이 전년동기대비 감소한 반면, 로열티매출 중 매출 비중이 가장 큰 미르의전설2를 제외한 미르의전설3, 디지털마스터즈, 로스트사가 등의 매출이 크게 증가

<게임\_컴투스> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기 대비(%)	2012년 전년 대비 (%)
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
모바일 게임	10,151	33,147	10,281	20,839	21,812	20,300	73,232	95.6	-6.9	100.0	120.9
온라인 게임 / 기타	1,095	3,078	963	1,170	635	923	3,691	4.4	45.4	-15.7	19.9
합계	11,247	36,225	11,244	22,009	22,447	21,224	76,924	100.0	-5.4	88.7	112.3

- 컴투스의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 5.4% 하락, 전년동기대비 88.7% 증가, 2012년 기준 전년동기대비 112.3% 증가
- 매출의 95.6%인 모바일게임이 '12년 4분기 기준 전기대비 6.9% 하락했으나, 2012년 2분기 이후 이전 분기대비 2배 가까이 증가한 게 유지되면서 '12년 4분기 기준 전년동기대비, 2012년 전년동기대비는 100% 이상 증가

<게임\_와이디온라인> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기 대비(%)	2012년 전년 대비 (%)
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
수출	5,777	24,799	5,164	5,294	3,655	3,010	17,123	40.3	-17.6	-47.9	-31.0
내수	5,105	19,969	4,313	3,681	3,447	4,461	15,902	59.7	29.4	-12.6	-20.4
합계	10,882	44,768	9,477	8,975	7,102	7,471	33,025	100.0	5.2	-31.3	-26.2

- 와이디온라인의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 5.2% 상승, 전년동기대비 31.3% 감소하였으며, 2012년 기준 전년대비 26.2% 감소
- 내수매출이 지속적인 감소세를 보이다가 '12년 4분기 전기대비 29.4% 증가했으나, 수출과 내수 모두 전반적인 감소세

<게임\_한빛소프트> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년					2012년			구성비 (%)	3분기 전기 대비(%)	3분기 전년 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	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
솔루션	내수	323	643	476	1,308	2,750	323	1,871	82	1.5	-95.6
	합계	323	643	476	1,308	2,750	323	1,871	82	1.5	-95.6
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
	합계	10	7	40	8	65	114	64	221	4.1	245.3
합계	수출	2,537	5,040	4,126	4,668	16,371	3,488	3,238	2,817	52.0	-13.0
	내수	2,609	2,605	5,113	5,522	15,849	5,428	5,031	2,598	48.0	-48.4
	합계	5,146	7,645	9,239	10,190	32,220	8,916	8,269	5,415	100.0	-34.5

※ 4분기는 연결재무제표라서 동일 기준으로 매출구조분석 불가

- 한빛소프트의 매출구조를 살펴보면, 매출의 대부분인 온라인이 전기대비 19.3% 하락, 전년동기대비 41.4% 감소하여 '12년 3분기 기준 전체 한빛소프트의 매출은 전기대비 34.5% 하락, 전년동기대비 41.4% 감소

- 내수와 수출 모두 전기대비, 전년동기대비 큰 폭 감소

(단위:백만원)

사업부문	매출 유형	품 목	2011년	2012년	구성비(%)	2012년 전년대비(%)	
온라인게임	제품 매출	온라인	수출	27,578	23,471	58.4	-14.9
			내수	13,066	13,436	33.5	2.8
			합계	29,405	36,907	91.9	-9.2
기타 엔터테인먼트	상품 매출	캐릭터	수출	0	0	0.0	-
			내수	2,750	2,758	6.9	0.3
			합계	2,750	2,758	6.9	0.3
	기타 매출	기타	수출	32	464	1.2	1350.0
			내수	33	37	0.1	12.1
			합계	65	501	1.2	670.8
합계			수출	27,610	23,935	59.6	-13.3
			내수	15,849	16,231	40.4	2.4
			합계	43,459	40,166	100.0	-7.6

※ 연결재무제표 기준으로 연간만 비교하였음

- 2011년 대비 2012년의 매출은 7.6% 감소하였으며, 온라인 게임 내수가 2012년 기준 전년 대비 2.8% 증가했으나, 수출이 14.9% 큰 폭 감소

<게임\_바른손게임즈> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년		2012년					구 성 비 (%)	4분기 전기대 비 (%)	4분기 전년동기대 비 (%)	2012년 전년대 비 (%)
		4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
라스트카오스 로열티수입외	해외	1,524	7,307	1,514	1,096	1,023	1,066	4,699	78.8	4.2	-30.1	-35.7
	국내	13	74	3	0	0	0	3	0.0	-	-97.5	-95.5
	계	1,537	7,381	1,517	1,097	1,022	1,066	4,702	78.8	4.3	-30.6	-36.3
라그하임 로열티수입외	해외	98	314	67	51	39	74	231	5.5	90.4	-24.2	-26.3
	국내	394	1,512	370	263	202	259	1,094	19.2	28.3	-34.2	-27.6
	계	492	1,826	437	314	241	334	1,326	24.7	38.4	-32.2	-27.4
기 타 (서비스 제공)	해외	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-	-
	국내	198	383	49	11	37	-47	50	-3.5	-227.0	-123.7	-86.9
	계	198	383	49	11	37	-47	50	-3.5	-227.0	-123.7	-86.9
합계	해외	1,622	7,621	1,581	1,147	1,061	1,141	4,930	84.4	7.5	-29.7	-35.3
	국내	604	1,969	423	273	239	213	1,148	15.7	-11.1	-64.8	-41.7
	계	2,226	9,590	2,003	1,422	1,300	1,353	6,078	100.0	4.0	-39.2	-36.6

- 바른손게임즈의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 4.0% 상승, 전년동기대비 39.2% 감소, 2012년 기준 전년대비 36.6% 감소
- '12년 4분기에 전기대비 소폭 상승하였으나, 2011년 4분기 이후 모든 부분의 매출이 지속적 감소세 <게임\_소프트맥스> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년		2012년					구 성 비 (%)	4분기 전기대 비 (%)	4분기 전년동기대 비 (%)	2012년 전년대 비 (%)
		4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
온라인 게임	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-	-
	내수	2,237	8,035	1,898	1,230	997	1,324	5,449	93.4	32.7	-40.8	-32.2
콘솔 게임	수출	0	58	2	1	1	1	5	0.1	54.0	1322.0	-92.0
	내수	33	218	22	44	0	93	159	6.5	-	182.9	-27.1
모바일 게임	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-100.0	-100.0	-68.4
	내수	38	91	10	8	2	0	21	0.0	-91.0	-99.4	-77.6
계		2,308	8,403	1,932	1,282	1,001	1,418	5,633	100.0	41.7	-38.6	-33.0

- 소프트맥스의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 41.7% 상승, 전년동기대비 38.6% 감소, 2012년 기준 전년대비 33.0% 감소
- '12년 4분기에 전기대비 온라인 게임 내수 매출이 상승하였으나, 2011년 4분기 이후 모든 부분의 매출이 지속적 감소세

<게임\_와이앤케이코리아> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기 대비 (%)	2012년 전년 대비 (%)	
	4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계					
온라인 게임	국내	2,294	6,474	2,510	1,343	1,384	2,105	7,342	88.3	52.1	-8.2	13.4
	해외	972	3,972	887	804	1,178	279	3,148	11.7	-76.3	-71.3	-20.7
	합계	3,266	10,446	3,397	2,147	2,561	2,385	10,490	100.0	-6.9	-27.0	0.4

- 와이앤케이코리아의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 6.9% 하락, 전년동기대비 27.0% 감소, 2012년 기준 전년대비 0.4% 증가
- 2011년 대비 2012년 크게 성장하지 못하고 정체되어 있으며, 해외 매출이 '12년 4분기 큰 폭 하락하면서 2011년 4분기, 2012년 1분기의 전체 와이앤케이코리아 매출 수준에 못 미침

<게임\_게임빌> (2012년 4분기 기준)

(단위:백만원)

사업 부문	구분	2011년		2012년					구성비 (%)	4분기 전기대비 (%)	4분기 전년동기 대비 (%)	2012년 전년대비 (%)
		4분기	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계				
모바일 게임	수출	3,177	10,726	6,486	6,647	5,859	21,443	40,435	98.0	266.0	574.9	277.0
	내수	13,388	32,028	10,066	8,584	10,731	437	29,818	2.0	-95.9	-96.7	-6.9
	계	16,565	42,754	16,553	15,230	16,590	21,880	70,253	100.0	31.9	32.1	64.3

- 게임빌의 매출구조를 살펴보면, '12년 4분기 기준 전기대비 31.9% 상승, 전년동기대비 32.1% 증가, 2012년 기준 전년대비 64.3% 증가
- '12년 3분기까지 내수 매출의 비중이 높았으나, '12년 4분기 수출의 매출의 폭발적인 증가

### 부록3. 분기별 소비자 실태조사 및 월별통계

#### □ 게임콘텐츠 '12년 4분기 소비자 월 평균 구입비용

(N=443, 중복응답)

구분	비디오게임 콘솔	테이블보드게임	소프트웨어 구입/대여	온라인게임 (클라이언트기반)
구매금액	43,314원	30,243원	29,842원	24,287원

구분	웹하드/P2P 게임	아케이드게임	온라인게임 (웹브라우저기반)	모바일게임
구매금액	24,059원	19,910원	19,307원	8,190원

#### □ 게임 월별 통계\_게임사별 점유율 (2012년 12월 기준)

게임사명 (시간기준정렬)	사용시간 (시간)	시간점유율 (%)		기간(월)대비 보유게임 등락현황 (개)			
		점유율	증감률	전체	상승	하락	보합
라이엇 게임즈	2,021,766	28.71%	2.67%p	1	0	0	1
엔씨소프트	1,390,505	19.74%	-1.62%p	9	5	2	2
넥슨	946,796	13.44%	3.18%p	26	13	12	1
블리자드	845,976	12.01%	-2.18%p	6	0	5	1
네오위즈게임즈	590,385	8.38%	-2.85%p	36	12	23	1
CJ E&M	546,188	7.76%	0.48%p	43	12	28	3
NHN	260,701	3.70%	0.09%p	28	7	21	0
JCE	85,723	1.22%	0.02%p	5	1	3	1
이스트소프트	68,830	0.98%	0.47%p	2	2	0	0
엠게임	27,419	0.39%	-0.02%p	31	7	22	2
에당온라인	26,573	0.38%	-0.01%p	4	2	1	1
웹젠	18,588	0.26%	0.06%p	3	1	2	0
라이브플렉스	17,862	0.25%	-0.10%p	7	0	7	0
윈디소프트	17,046	0.24%	-0.04%p	5	1	4	0
YNK코리아	10,346	0.15%	0.01%p	1	1	0	0
한빛소프트	8,767	0.12%	-0.01%p	9	3	6	0
게임하이	8,443	0.12%	0.01%p	2	2	0	0
위메이드엔터테 인먼트	7,787	0.11%	0.01%p	9	6	3	0
KTH	3,700	0.05%	-0.01%p	5	0	5	0
그라비티	3,188	0.05%	0.01%p	5	2	2	1
액토즈소프트	2,770	0.04%	0.01%p	5	4	1	0
엔플루토	950	0.01%	0.00%p	1	1	0	0

\* 출처 : 게임트릭스 (12월 게임 동향)

## 부록4. 상장사별 실적 비교(3개년)

### □ 게임산업 상장사 매출액 변동 추이

(단위 : 억원, %)

구분	2010년	2011년	2012년	전년대비
NHN	17,906.0	21,213.2	23,893.2	12.6%
엔씨소프트	5,146.6	5,001.0	4,753.0	-5.0%
네오위즈게임즈	4,305.5	6,677.5	6,745.9	1.0%
CJ E&M	2,274.5	2,081.2	2,120.8	1.9%
게임하이	347.1	397.7	530.0	33.3%
액토즈소프트	1,034.6	992.7	829.8	-16.4%
웹젠	411.2	607.3	574.7	-5.4%
와이드온라인	509.9	447.7	330.2	-26.2%
이스트소프트	267.3	331.4	285.5	-13.9%
한빛소프트	439.3	322.2	287.2	-10.9%
컴투스	309.2	362.2	769.2	112.4%
엠게임	495.1	442.9	428.9	-3.2%
드래곤플라이	355.4	363.9	335.4	-7.8%
와이엔케이코리아	129.2	104.5	104.9	0.4%
제이씨엔터테인먼트	253.3	392.7	602.1	53.3%
바른손게임즈	96.4	95.9	60.8	-36.6%
소프트맥스	62.8	84.0	56.3	-33.0%
조이맥스	272.1	266.2	276.2	3.8%
게임빌	306.2	427.5	702.5	64.3%
위메이드엔터테인먼트	1,088.8	1,158.3	1,199.0	3.5%
<b>게임산업</b>	<b>36,010.5</b>	<b>41,770.0</b>	<b>44,885.6</b>	<b>7.5%</b>

### □ 게임산업 상장사 수출액 변동 추이

(단위 : 억원, %)

구분	2010년	2011년	2012년	전년대비
NHN	-	-	-	-
엔씨소프트	979.9	960.1	750.3	-21.9%
네오위즈게임즈	1,607.0	2,876.7	3,266.0	13.5%
CJ E&M	179.5	282.4	401.2	42.1%
게임하이	42.5	48.8	51.8	6.1%
액토즈소프트	982.3	920.5	745.3	-19.0%
웹젠	114.1	329.8	327.5	-0.7%
와이드온라인	303.1	248.0	171.2	-31.0%
이스트소프트	82.4	97.8	77.6	-20.7%
한빛소프트	181.4	163.7	239.4	46.2%
컴투스	58.4	176.2	512.8	191.0%

엠게임	203.4	235.9	233.9	-0.8%
드래곤플라이	179.2	187.6	148.0	-21.1%
와이앤케이코리아	61.2	41.0	31.5	-23.2%
제이씨엔터테인먼트	94.3	117.9	136.7	15.9%
바른손게임즈	74.7	76.2	49.3	-35.3%
소프트맥스	1.7	0.6	0.0	-100.0%
조이맥스	310.8	199.9	160.4	-19.8%
게임빌	31.4	107.3	404.4	276.9%
위메이드엔터테인먼트	124.2	909.9	821.1	-9.8%
<b>게임산업</b>	<b>5,611.5</b>	<b>7,980.3</b>	<b>8,528.4</b>	<b>6.9%</b>

### □ 게임산업 상장사 영업이익액 변동 추이

(단위 : 억원, %)

구분	2010년	2011년	2012년	전년대비
NHN	5,903.7	6,603.5	7,022.0	6.3%
엔씨소프트	2,069.4	1,949.9	1,010.1	-48.2%
네오위즈게임즈	268.9	1,339.6	1,105.3	-17.5%
CJ E&M	366.4	177.6	-65.0	-136.6%
게임하이	-407.3	196.0	287.9	46.9%
액토즈소프트	141.4	160.9	148.2	-7.9%
웹젠	34.9	104.0	85.4	-17.9%
와이디온라인	-158.2	-14.0	0.4	102.9%
이스트소프트	59.7	87.4	5.4	-93.8%
한빛소프트	-96.4	-77.5	-11.6	85.0%
컴투스	26.1	31.3	160.6	413.1%
엠게임	0.7	29.2	34.0	16.4%
드래곤플라이	83.7	99.7	40.7	-59.2%
와이앤케이코리아	-4.3	-27.1	-35.7	-31.7%
제이씨엔터테인먼트	35.3	67.5	90.3	33.8%
바른손게임즈	29.9	22.7	-12.2	-153.7%
소프트맥스	39.5	4.4	-7.2	-263.6%
조이맥스	61.6	39.4	-16.2	-141.1%
게임빌	156.3	158.2	241.3	52.5%
위메이드엔터테인먼트	279.1	204.3	-19.7	-109.6%
<b>게임산업</b>	<b>8,890.4</b>	<b>11,157.0</b>	<b>10,064.0</b>	<b>-9.8%</b>

### □ 게임산업 상장사 종사자수 변동 추이

(단위 : 명, %)

구분	2010년 4분기	2011년 4분기	2012년 4분기	전년동기
NHN	2,579	2,686	2,495	-7.1%
엔씨소프트	2,402	2,773	2,288	-17.5%
네오위즈게임즈	930	1,204	900	-25.2%

CJ E&M	456	443	477	7.7%
게임하이	198	196	248	26.5%
액토즈소프트	340	112	126	12.5%
웹젠	532	522	495	-5.2%
와이디온라인	143	166	152	-8.4%
이스트소프트	288	328	370	12.8%
한빛소프트	278	228	118	-48.2%
컴투스	311	404	534	32.2%
엠게임	387	223	185	-17.0%
드래곤플라이	204	285	282	-1.1%
와이앤케이코리아	75	78	63	-19.2%
제이씨엔터테인먼트	294	314	363	15.6%
바른손게임즈	174	192	161	-16.1%
소프트맥스	133	150	156	4.0%
조이맥스	217	225	251	11.6%
게임빌	121	143	178	24.5%
위메이드엔터테인먼트	455	491	803	63.5%
게임산업	10,517	11,163	10,645	-4.6%

---

## 2012년 4분기 및 연간 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)

---

### 집필진

#### 한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구실 실장), 홍유진 (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 2013년 4월 30일

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”