

2013년 1분기  
콘텐츠산업 동향분석보고서  
(게임산업편)

2013. 06

한국콘텐츠진흥원



KOREA  
CREATIVE CONTENT  
AGENCY

# I. 2013년 1분기 게임산업 INSIGHT

## 1.1. 게임산업 분석 및 전망

### □ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '13년 1분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 7,331억 원이며 게임 상장사 매출액 비중은 46.7%를 차지
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 11.8% 성장하였고 전분기대비 11.0% 증가하였으며 CBI 분석 결과 1분기 122로 양호
- 게임산업의 '13년 1분기 수출규모를 살펴보면, 7,468억 원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 31.3%를 차지
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 4.4% 증가하였고 전분기대비 7.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 112로 양호

### □ 고용부문

- 게임산업의 '13년 1분기 고용규모를 살펴보면, 9만 3,809명이며 상장사 고용 비중은 10.7%를 차지
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '13년 1분기 전년동기대비 9.7% 감소하였고 전분기대비 5.7% 하락하였으며, CBI 분석 결과 1분기 105로 양호

### □ 게임산업 2013년 2분기 전망

- 게임산업 '13년 2분기 매출CBI(122) 및 수출CBI(111)는 '13년 1분기 대비 수출 소폭 하락 예상

- '13년 2분기는 '13년 1분기에 이어 해외 대작의 지속적인 내수 시장 점유율 강세로 중대형 국내 온라인게임 업체의 실적에 부정적 영향이 이어질 것으로 전망
  - ※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임 점유율이 '12년 3분기에 22.8%에서 '13년 1분기에 14.6%로 약 8.2%p 하락
  - ※ 엠게임의 온라인게임인 “열혈강호2”는 매출과 영업이익 모두 감소하고 있는 상황이나, “열혈강호 온라인”은 영국, 독일, 스페인, 프랑스 등 유럽 31개국 서비스 예정
- 모바일 플랫폼에 기반한 스마트게임의 고성장에 따른 국내 중대형 개발업체들의 스마트게임 실적 증가와 해외 모바일게임 개발업체의 국내 시장 진입 확대 및 경쟁 격화
  - ※ 넷마블, 위메이드엔터테인먼트, 컴투스 등 카카오톡 기반 스마트게임 매출 증대
- 일본 등 아시아권을 중심으로 스마트폰 게임 시장 성장세이며, 국내 중대형 모바일게임 개발업체 시장 진입 확대
  - ※ 게임빌의 “펀치히어로”가 일본내 다운로드 수(약 1,000만 돌파)가 증가했으며 매출 호조
  - ※ 위메이드엔터테인먼트의 “원드러너”는 일본내에서 약진 중이며, 일본내 오픈마켓에서 매출 순위 3위 기록 중
- 국내 아케이드게임의 기술력과 제조역량을 바탕으로 해외진출 확대
  - ※ 댄스게임, 레이싱 게임 등 다양한 게임을 남미와 동남아시아를 중심으로 현지화 작업 및 성공적인 시장 진입
- 기능성게임의 시장확대와 더불어 학습형 게임의 애플리케이션화로 국내 및 해외 수요 증대
  - ※ 마법천자문은 굿게임쇼코리아 2013에 출품해 한자 문화권을 중심으로 수출 증대 전망

● 게임산업 '13년 2분기 고용CBI는 104로 호조세 유지 예상

- 스마트게임 수요확대 지속과 함께 기능성게임, 아케이드 게임 등 다양한 장르의 개발 인력을 중심으로 수요 증대 전망. 대형 개발사들을 중심으로 인력 재배치를 통한 시장 리스크 능동적 대응 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
2013년 3분기	123	112	129	105	110	116

- '13년 2분기는 '13년 1분기 대비 매출을 제외하고 다소 감소될 것으로 전망
- '13년 3분기는 '13년 2분기 대비 전반적인 상승세 전망

## 1.2. 주요 이슈

### □ 국내동향

#### ◆ 기획 및 제작

##### ● 2013년 1분기는 모바일 게임의 약진

- 2013년도 1분기 주가등락률을 통한 분석에 따르면 22곳 게임산업 관련 상장사 평균 주가는 6.44% 증가
- NHN 및 엔씨소프트를 제외한 20개 코스닥 상장사 평균주가 상승률은 5.76% 수준
- 이러한 게임주식의 상승을 주도한 것은 모바일 게임 상장사로서 최근 카톡 등 SNS를 기반으로 한 '원드러너', '밀리언아서' 등의 흥행지속에 기인

- 조이맥스는 지난 1분기 가장 높은 상승세와 함께 68.99% 증가했으며 이러한 상승세는 ‘윈드러너’의 인기에 기인. 현재 모바일게임 매출 1~2위를 다투는 ‘윈드러너’는 조이맥스의 자회사 링크투모로우가 개발했으며 월매출이 최소 100~150억원 이상으로 예상
- 액토즈소프트는 지난 1분기 55.91% 상승했으며 이는 카카오톡 플랫폼 없이 흥행몰이를 하고 있는 ‘밀리언아서’에 기인. ‘밀리언아서’는 일매출이 5억원 선으로 예상되며 국내 모바일게임 시장에서 다양한 카드배틀게임이 출시되면서 경쟁격화
- 소프트맥스는 2013년 1분기 38.01% 상승했으며 NHN과 계약을 통해 카드배틀게임 등 다양한 소셜게임을 개발 중으로 향후 성장잠재력 확대 예상
- CJ E&M은 2013년 1분기에 31.51% 상승했으며 이중 ‘다함께차차차’ 등 모바일게임 신작들의 흥행 성공에 기인

● **모바일게임 및 스마트게임 시장 증대에 따른 다양한 시장참여자 및 투자 확대**

- KT는 통신사로서 지난 3월 19일 나우콤, 엠게임 등 7개 업체와 컨소시엄 구성 협정 체결을 통한 본격적인 모바일게임 시장 진입
- 우선 오는 5월 11일까지 카드배틀, 액션 등 다양한 장르의 게임 7~10종 출시 예정
- KT는 지식재산권 투자, 나우콤은 운영총괄, 7개 업체는 게임개발 등 업무분담 및 이에 따른 수익배분
- 에스엠엔터테인먼트는 자회사인 SM C&C를 통해 모바일게임 시장에 진출 예정
- SM C&C는 오는 6월 공개를 목표로 연예인 캐릭터를 활용한 모바일 미니 캐주얼 게임을 개발 중이며 SM C&C 소속 연예인 김병만, 이수근, 전현무, 류담 등이 캐릭터로 등장 예정

- 강원랜드는 자회사인 하이원엔터테인먼트를 통해 모바일게임 시장에 진입 예정
- 하이원엔터테인먼트는 지난 3월 14일 이동통신 3사 마켓을 통해 '출조남시광2'를 출시했으며 2013년 내 50여 종의 모바일 게임 출시 예정. 특히 PC와 스마트폰 등 다양한 플랫폼 환경에서 연계 가능한 MORPG(다중사용자역할 수행게임) '블루문'도 출시 예정

● **국산 온라인게임의 국내 시장 및 중국 등 해외 시장에서 외국산 게임에 다소 고전하는 상황**

- 게임순위 사이트 '게임트릭스'에 따르면, '리그오브레전드(이하 LoL)'은 2013년 4월 2일 현재 온라인 게임 사용시간 점유율 30.5%(1일 기준)로 36주 연속 1위를 차지했으며 점유율 8.8%로 2위를 차지한 '서든어택'과는 세 배 이상 격차
- '아이온' 등 3위 이하 게임들은 한자리수 점유율로 고전하고 있으며 지난 2012년 3월의 경우 아이온, LoL, 서든어택이 각각 점유율 13.2%, 12.9%, 11.8%로 대등
- 'LoL'의 지속적인 인기는 지난 2012년 국내 기대작인 엔씨소프트의 '블레이드&소울'과 엑스엘게임즈의 '아키에이지'에도 영향. 두 게임 모두 출시 초기에는 게임순위 1위를 차지하며 포털사이트 검색순위 상위에 오르는 등 주목을 받았지만 현재(2013년 4월 현재) 점유율은 각각 5.4%(블레이드&소울)와 2.3%(아키에이지)로 저조한 상황
- 국산 온라인게임들의 중국 등 해외시장에서도 다소 고전하는 양상인 가운데, 중국 포털사이트 '바이두'에 따르면 현재 LoL은 중국 게임순위 1위를 차지
- 중국에서 1, 2위를 다투던 국산 온라인게임 '던전앤파이터'와 '크로스파이어'는 2, 3위로 내려간 상태이며 이는 최근에 LoL의 인기에 이용자들이 감소하

면서 매출 하락에 영향

- 이러한 상황에서 중소 온라인게임 개발사들의 실적 저조는 전반적인 시장상황을 대변
- 엔트리브소프트는 2012년 매출 413억원과 영업손실 12억 5천만원을 기록해 전년대비 24.5% 감소
- '테라'를 개발한 블루홀스튜디오는 2012년 매출액이 406억원으로 전년대비 큰 폭으로 성장했으나, 21억6천만원의 적자를 기록

## ● 유통(배급)

### ● 한국, 세계 구글 플레이스토어 매출 순위에서 2위 달성

- 18일 시장조사기업 앱애니인텍스가 집계한 1분기 세계시장 조사에 따르면 우리나라는 미국을 제치고 구글 플레이스토어 매출 순위 2위를 기록
- 구글 플레이스토어에서 우리나라, 일본, 미국 등 세 나라는 세계 매출에서 약 70%의 비중을 차지한 것으로 집계
- 영화, 교육 등 타 부문 애플리케이션보다 게임 애플리케이션이 강력한 매출 성장을 견인
- 특히 우리나라는 구글 플레이스토어에서 게임 애플리케이션 매출 비중이 95%를 돌파해 90% 수준인 일본을 초과
- 반면, 애플 iOS 시장에서는 중국의 성장이 두드러지는 가운데 중국은 지난 2012년 4분기에 6위에 머물렀으나, 2013년 1분기에 이르러 두 계단 상승한 4위
- iOS에서도 게임 애플리케이션 매출 비중이 90%에 달하는 등 모바일 게임이 전체 애플리케이션 시장 활성화에 견인
- 중국은 세계 iOS 국가 매출 중 게임 비중이 가장 높은 수준

## ● 모바일게임 및 스마트게임 주요 수요층으로 여성의 중요성 확대

- 여성의 지위가 급상승함에 따라 소비주체로의 변화가 나타나는 상황에서 게임도 이러한 경향과 유사
- 온라인게임의 경우 여성 이용자 비율이 높았던 '오디션'은 대표적인 여성 마케팅을 통한 성공사례
- 모바일게임 및 스마트게임도 역시 이러한 여성들의 심리에 부합하는 게임이 성공 확률 제고
- 여성의 경우 남자와의 성향적 차이로 SNS 보급확대에 따른 카카오톡 및 페이스북과 연동되는 SNG(소셜네트워크게임)의 선호도 상승
- 이러한 요인에 따라 여성 계층을 공략해 흥행에 성공한 모바일 및 스마트게임 다수 출현
- 이들의 공통점은 1) 조작의 용이성 2) 여성들의 공감대를 자극하는 소재 사용 3) 게임의 섬세성 4) 그래픽 등
- 향후 상기 요인들을 지속적으로 개선할 경우 기존 게임수요 계층인 남성 뿐 아니라 여성들로의 시장 확장 가능

## □ 해외동향

### ● 텐센트 2012년 매출 약 7조 9,000억원으로 중국 뿐 아니라 글로벌 게임업체로 자리매김

- 텐센트는 지난 3월 21일 2012년 매출액의 경우 439억위안(약 7조 9,000억원)으로 발표했으며 전년대비 54% 증가
- 순이익의 경우도 123억위안(약 2조 2,000억원)으로 전년대비 25% 증가
- 세부적으로 보면 게임을 비롯한 서비스 부문이 319억 위안으로 38.9% 성장했으며 특히 온라인 게임 부문 매출만 229억 위안 수준



- 텐센트는 성장동력으로 기존 온라인게임 뿐 아니라 스마트 패러다임 변화에 능동적 대처를 위한 선제적 투자 확대
- 실제로 텐센트는 언리얼 엔진의 개발사 에픽게임스의 지분율을 40% 보유한 최대주주이며 이러한 텐센트의 투자 규모는 3억 3000만 달러(약 3,685억 원)로 에픽게임스 주식의 40% 수준
- 포니 마 텐센트 최고경영자(CEO)는 '2012년 스마트폰이 중국 인터넷 업계에 위기이자 새로운 기회였다'며 '모바일 인터넷과 관련한 투자를 조기에 시작했다'고 미래 전략에 대해 피력

● **중국 온라인게임 2012년 시장규모는 약 602억 8,000만위안(약 10조 5,000억원)로 성장세**

- 중국 출판협회 게임위원회의 '2012년 중국 게임산업 보고서'에 따르면 2012년 중국 온라인게임 시장규모는 영화산업(170억위안)에 비해 3.5배 수준
- 2011년 446억 위안 대비 35% 증가했으며 중국 GDP 성장률인 7.8% 수준인 것을 고려할 때 급성장
- 중국 온라인 게임 이용자수는 2012년 4억 1,100만명을 기록
- 중국내 유력 연구기관 등에 따르면 중국은 최소 향후 3년간은 고성장이 예상되며 오는 2015년에 이르러서는 총 시장규모가 948억위안 수준으로 확대 전망
- 이러한 온라인게임 시장성장의 원동력은 베이징, 상하이, 광저우, 선전 등 대도시들이며, 이는 이들 도시에 유명기업들이 몰려 있을 뿐 아니라 게임개발 등 인재 확보의 용이성도 큰 장점으로 작용
- 특히 상하이 온라인 게임시장이 성장세가 높은 가운데, 상하이신문출판국 최신 통계에 따르면 지난 2012년 상하이 온라인 게임시장 매출규모는 190

억위안으로 전년대비 35.8% 증가했으며 이는 중국 전체 온라인 게임시장 매출의 31.6% 점유

● EA, 스트리밍 및 다운로드 등 디지털매출 급증에 따른 수익구조 다변화

- 미국 내 시장조사업체 수퍼데이터리서치 보고서에 따르면 EA의 디지털 매출 부분이 오프라인 상점 판매용인 패키지 상품 매출을 뛰어 넘을 것으로 예상
- 이중 EA의 주력 게임인 '데드스페이스'나 '매스이펙트'와 같은 게임 판매가 2013년 말에 절정에 이를 것으로 예상되기에 스트리밍 서비스나 온라인 다운로드용 콘텐츠 사업에 EA가 집중
- 특히 EA는 2013년 말 출시 예정인 '배틀필드4'가 약 5억3천900만 달러의 매출이 발생해 디지털 판매 비중이 오프라인용 판매보다 더욱 높아질 것으로 전망
- 이러한 수익구조의 변화 경향은 비단 EA 뿐 아니라 산업 전반에 영향을 미치고 있다고 보고서는 분석

## Ⅱ. 2013년 1분기 게임산업 상장사 분석

### 1.1. 게임산업 상장사 실적분석

#### 1.1.1. 게임산업 상장사 매출액

##### □ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

<표 2> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2011년	2012년				2013년		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
매출액	41,770.0 16.0%	11,425.6 3.5%	10,978.6 -3.9%	10,982.4 0.0%	11,499.0 4.7%	44,885.6 7.5%	12,768.2 11.0%	11.8%
영업이익	11,157.0 0.0%	2,838.9 -5.5%	2,063.9 -27.3%	2,387.4 15.7%	2,818.1 18.0%	10,108.3 -9.4%	3,020.7 7.2%	6.4%
수출액	7,980.3 42.2%	2,237.9 -19.8%	2,034.8 -9.1%	2,086.6 2.5%	2,169.1 4.0%	8,528.4 6.9%	2,335.7 7.7%	4.4%
종사자수		11,114 -0.4%	10,979 -1.2%	10,384 -5.4%	10,645 2.5%		10,038 -5.7%	-9.7%

<표 3> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2011년 매출액	2012년 매출액				2013년 매출액		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
NHN	21,213.2 18.5%	5,728.6 1.6%	5,779.4 0.9%	5,955.6 3.0%	6,429.6 8.0%	23,893.2 12.6%	6,735.8 4.8%	17.6%
엔씨소프트	5,001.0 -2.8%	1,158.6 6.4%	1,165.6 0.6%	1,130.6 -3.0%	1,298.2 14.8%	4,753.0 -5.0%	1,247.7 -3.9%	7.7%
네오위즈 게임즈	6,677.5 55.1%	1,973.6 11.6%	1,682.3 -14.8%	1,656.1 -1.6%	1,433.9 -13.4%	6,745.9 1.0%	1,470.6 2.6%	-25.5%
CJ E&M	2,081.2 -8.5%	596.2 -0.7%	537.0 -9.9%	490.9 -8.6%	496.7 1.2%	2,120.8 1.9%	930.5 87.3%	56.1%
게임하이	397.7 14.6%	162.2 28.0%	126.9 -21.8%	115.8 -8.7%	125.1 8.0%	530.0 33.3%	177.9 42.2%	9.7%
액토즈소프트	992.7 -4.0%	250.3 -1.1%	191.3 -23.6%	192.5 0.6%	195.7 1.7%	829.8 -16.4%	365.1 86.6%	45.9%
웹젠	607.3 47.7%	157.2 -11.2%	136.9 -12.9%	142.3 3.9%	138.3 -2.8%	574.7 -5.4%	180.8 30.7%	15.0%
와이디온라인	447.7 -12.2%	94.8 -12.9%	89.7 -5.4%	71.0 -20.8%	74.7 5.2%	330.2 -26.2%	67.9 -9.1%	-28.4%

이스트소프트	331.4	79.9	74.0	64.2	67.4	285.5	78.5	-1.8%
	24.0%	-26.8%	-7.4%	-13.2%	5.0%	-13.9%	16.5%	
한빛소프트	322.2	89.2	82.6	54.2	61.2	287.2	56.5	-36.7%
	-26.7%	-12.5%	-7.4%	-34.4%	12.9%	-10.9%	-7.7%	
컴투스	362.2	112.4	220.1	224.5	212.2	769.2	248.6	121.2%
	17.1%	0.0%	95.8%	2.0%	-5.5%	112.4%	17.2%	
엔게임	442.9	121.6	105.2	101.6	100.5	428.9	87.9	-27.7%
	-10.5%	11.6%	-13.5%	-3.4%	-1.1%	-3.2%	-12.5%	
드래곤플라이	363.9	99.3	97.5	70.4	68.2	335.4	60.0	-39.6%
	2.4%	19.6%	-1.8%	-27.8%	-3.1%	-7.8%	-12.0%	
와이앤케이 코리아	104.5	34.0	21.5	25.6	23.8	104.9	21.6	-36.5%
	-19.1%	4.0%	-36.8%	19.1%	-7.0%	0.4%	-9.2%	
제이씨 엔터테인먼트	392.7	187.9	160.9	149.3	104.0	602.1	111.3	-40.8%
	55.0%	54.8%	-14.4%	-7.2%	-30.3%	53.3%	7.0%	
바른손게임즈	95.9	20.0	14.2	13.0	13.6	60.8	11.7	-41.5%
	-0.5%	-10.3%	-29.0%	-8.5%	4.6%	-36.6%	-14.0%	
소프트맥스	84.0	17.3	14.9	10.0	14.1	56.3	18.6	7.5%
	33.8%	-24.8%	-13.9%	-32.9%	41.0%	-33.0%	31.9%	
조이맥스	266.2	69.0	64.8	66.4	76.0	276.2	128.9	86.8%
	-2.2%	-14.3%	-6.1%	2.5%	14.5%	3.8%	69.6%	
게임빌	427.5	165.5	152.3	165.9	218.8	702.5	173.5	4.8%
	39.6%	-0.1%	-8.0%	8.9%	31.9%	64.3%	-20.7%	
위메이드 엔터테인먼트	1,158.3	308.0	261.5	282.5	347.0	1,199.0	594.8	93.1%
	6.4%	-3.1%	-15.1%	8.0%	22.8%	3.5%	71.4%	
합계	41,770.0	11,425.6	10,978.6	10,982.4	11,499.0	44,885.6	12,768.2	11.8%
	16.0%	3.5%	-3.9%	0.0%	4.7%	7.5%	11.0%	

● 게임산업의 '13년 1분기 매출액은 약 1조 2,768억원으로 전년동기대비 11.8% 증가했으며 전분기대비 11.0% 상승

- '10년은 분기별 등락을 보였으나 '11년 1분기 이후 '12년 2분기를 제외하고 전 분기대비 상승세

※ '09년의 금융위기의 경기 저점을 지나 '10년 1분기부터 '11년 상반기까지 경기상승이 '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 불안요인이 국내 경기에 악영향. 이러한 대내외 리스크는 '12년 1분기 이후에 들어서도 국내외 경기회복 지연으로 거시적 측면과 함께 해외 온라인게임의 내수시장 선전 등은 게임산업의 국내 매출액 증가에 일부 부정적일 전망. 다만, 1) 경쟁력을 보유한 국내大作게임 지속 개발·출시를 통한 해외수출 확대와 시장 다변화 실현 2) 스마트 패러다임 도래에 따른 게임산업의 수요 및 공급 변화 등은 게임산업 매출액 등 증가에 긍정적일 전망

※ 온라인게임은 이용에 있어 투입비용 대비 효율적이고 접근성이 높아 경기 하락에 의한 매출 감소 우려는 다른 분야 대비 낮은 상황. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기. 스마트게임은 스마트기기 보급확대에

따라 이용 편의성 및 접근성이 높아 기존 수요층 뿐 아니라 여성 및 중장년층 등으로 이용자  
저변 확대

- 대형업체<sup>1)</sup>들은 '11년 1분기 이후 업체별 성장 편차가 있음에도 매출액 증  
가세를 주도. '13년 1분기는 업체별 매출액 증가 또는 감소를 보이고 있으  
며 이는 업체별 수출 및 스마트게임 실적 호조 여부에 기인
- 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 3분기까지 매출액 증가세가 '11년 4  
분기 이후 전년동기대비 감소를 보였으나 '12년 4분기부터 전년동기대비 증  
가세로 전환. '13년 1분기 매출액은 전년동기대비 7.7% 증가
- 네오위즈게임즈는 수출의 경우 '12년 3분기까지 중국 등 아시아권 시장에  
서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용 확대와 함께 유럽지역 등 시장 다변화로  
실적 증가를 이어갔으나 '13년 1분기 들어 수출액 회복에도 불구하고 '12년  
4분기 이후 전년동기대비 매출액 감소. '13년 1분기 매출액은 전년동기대비  
25.5% 감소했으며 이는 내수 부진에 기인
- NHN은 '11년 1분기 이후 전년동기대비 두 자릿수 성장세를 이어가고 있으  
며 '13년 1분기 매출액<sup>2)</sup>은 전년동기대비 17.6% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 매출액 성장의 경우 '11년 1분기 이후 등락을 보  
이고 있으며 '12년 4분기부터 증가세로 반전되었으며 '13년 1분기는 전년동  
기대비 93.1% 큰 폭 증가  
\* 위메이드엔터테인먼트는 신작 온라인게임 및 모바일 등 스마트게임 론칭 확대와 지역 다각  
화를 통한 내수 및 해외시장 확대
- 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액의 경우 '11년 3분기 등 일부 분기  
를 제외하고 감소세가 이어졌으나 '13년 1분기 들어 전년동기대비 45.9% 큰  
폭의 매출액 증가로 전환
- 국내 대형업체들은 중장기 성장동력의 수단중의 하나로 인수합병 등을 통  
한 국내 및 해외시장 확대를 모색하고 있으며, 향후 게임산업의 일부 대형업

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

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

체 중심의 시장구조 심화 및 이에 따른 게임산업 생태계 활성화를 위한 다각적 대안 및 방안 구축 필요

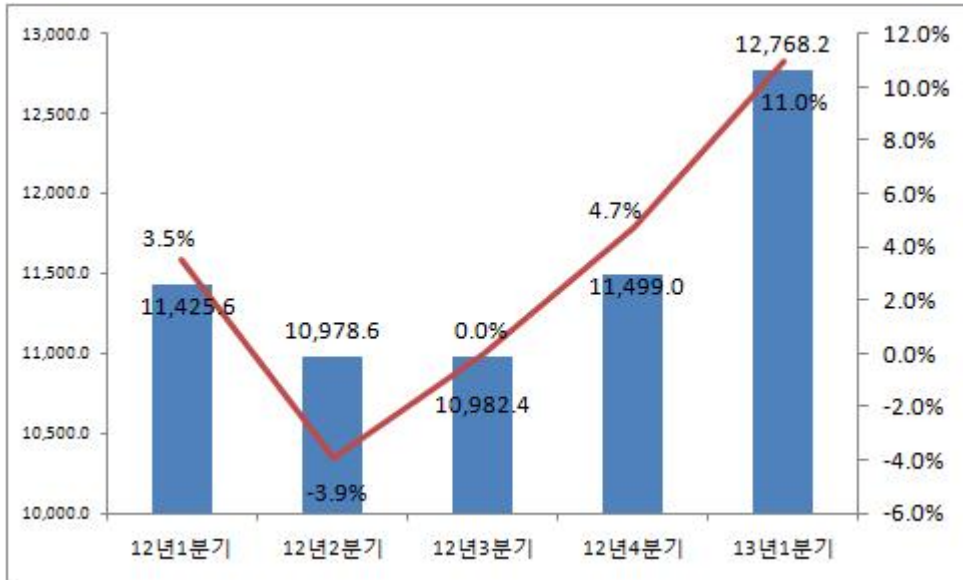
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기 이후 국내외 게임이용자 등의 다양한 수요에 부응한 흥행작 출현여부에 따라 업체별 실적 및 성장 편차가 두드러지며 특히 산업패러다임의 스마트화로 온라인 분야 뿐 아니라 모바일 및 SNS에 기반한 스마트게임이 실적 증대를 견인
- 향후 대외리스크가 상존함에도 중국 등 해외 주요 국가 및 지역들의 완만한 경기회복이 가시화될 경우 국내 게임 내수시장과 함께 해외 수출실적 확대에 따른 큰 폭 성장 지속. 특히 경쟁력 및 완성도가 확보된 국내 스마트게임은 해외시장을 중심으로 실적 호조 예상

#### □ 게임산업 상장사 매출구조 변동 추이

- 네오위즈게임즈의 매출액은 '12년 2분기까지의 급증세가 3분기 들어 감소세로 전환. '10년부터의 실적호조세는 내수 보다는 해외수출액 성장에 기인. '12년 4분기 들어 수출액은 전년동기대비 감소했으나 '13년 1분기는 다소 회복해 전년동기대비 11.6% 증가
- 엔씨소프트는 온라인게임인 블레이드앤소울의 '12년 2분기 론칭 이후 '13년 1분기말 현재 아이온의 점유율은 5.23%. '13년 1분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 14.6%로 '12년 4분기말 점유율 18.57%, '12년 3분기 점유율 22.83% 대비 내수시장 하락세. '13년 1분기 이후 매출액은 1) 내수 시장에서 해외 온라인게임과의 경쟁 확보 2) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등의 요인이 지속 상승 여부를 결정할 것으로 예상
- 컴투스 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 국내외 흥행호조에 따라 '13년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 121.2% 큰 폭 증가

<그림 1> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



### 1.1.2. 게임산업 상장사 수출액

<표 4> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2011년 수출액	2012년 수출액					2013년 수출액	
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
NHN	-	-	-	-	-	-	-	-
엔씨소프트	960.1 -2.0%	211.1 -19.2%	194.5 -7.9%	169.2 -13.0%	175.5 3.7%	750.3 -21.9%	132.8 -24.3%	-37.1%
네오위즈 게임즈	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%	1,039.7 47.3%	11.6%
CJ E&M	282.4 57.3%	101.3 27.4%	84.7 -16.4%	126.1 48.9%	89.1 -29.3%	401.2 42.1%	94.7 6.3%	-6.5%
게임하이	48.8 14.8%	11.4 -51.7%	10.8 -5.3%	13.1 21.3%	16.5 26.0%	51.8 6.1%	12.3 -25.5%	7.9%
액토즈소프트	920.5 -6.3%	226.2 -3.2%	175.9 -22.2%	177.0 0.6%	166.2 -6.1%	745.3 -19.0%	164.2 -1.2%	-27.4%
웹젠	329.8 189.0%	88.0 -9.8%	82.3 -6.5%	96.7 17.5%	60.5 -37.4%	327.5 -0.7%	131.6 117.5%	49.5%
와이디온라인	248.0 -18.2%	51.6 -10.7%	53.0 2.7%	36.5 -31.1%	30.1 -17.5%	171.2 -31.0%	27.1 -10.0%	-47.5%
이스트소프트	97.8 18.7%	20.6 -43.3%	18.9 -8.3%	22.2 17.5%	15.9 -28.4%	77.6 -20.7%	12.7 -20.1%	-38.3%
한빛소프트	163.7 -9.8%	34.9 -25.3%	32.4 -7.2%	28.1 -13.3%	144.0 412.5%	239.4 46.2%	43.9 -69.5%	25.8%
컴투스	176.2	64.5	140.8	160.3	147.2	512.8	206.3	219.8%

	201.7%	15.8%	118.3%	13.8%	-8.2%	191.0%	40.1%	
애플게임	235.9	55.1	51.1	52.4	75.3	233.9	43.7	-20.7%
	16.0%	-39.6%	-7.3%	2.5%	43.7%	-0.8%	-42.0%	
드래곤플라이	187.6	44.0	35.2	33.8	35.0	148.0	30.2	-31.4%
	4.7%	-2.0%	-20.0%	-4.0%	3.6%	-21.1%	-13.7%	
와이앤케이 코리아	41.0	8.9	8.0	11.8	2.8	31.5	5.6	-37.1%
	-33.0%	-19.1%	-10.1%	47.5%	-76.3%	-23.2%	100.0%	
제이씨 엔터테인먼트	117.9	34.4	31.2	24.5	46.6	136.7	28.4	-17.4%
	25.0%	-50.1%	-9.3%	-21.5%	90.2%	15.9%	-39.1%	
바른손게임즈	76.2	15.8	11.5	10.6	11.4	49.3	9.0	-43.0%
	2.0%	-2.5%	-27.2%	-7.8%	7.5%	-35.3%	-21.1%	
소프트맥스	0.6	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	0.0	-
	-65.5%	-	-	-	-	-100.0%	-	
조이맥스	199.9	43.4	37.2	41.2	38.6	160.4	28.8	-33.6%
	-35.7%	-21.1%	-14.3%	10.8%	-6.3%	-19.8%	-25.4%	
게임빌	107.3	64.9	66.4	58.6	214.5	404.4	128.0	97.2%
	241.7%	104.1%	2.3%	-11.7%	266.0%	276.9%	-40.3%	
위메이드 엔터테인먼트	909.9	230.1	192.6	204.1	194.3	821.1	196.7	-14.5%
	632.6%	-72.4%	-16.3%	6.0%	-4.8%	-9.8%	1.2%	
합계	7,980.3	2,237.9	2,034.8	2,086.6	2,169.1	8,528.4	2,335.7	4.4%
	42.2%	-19.8%	-9.1%	2.5%	4.0%	6.9%	7.7%	

● 게임산업의 '13년 1분기 수출액은 약 2,335억원으로 전년동기대비 4.4% 증가했으며 전분기대비 7.7% 상승. '12년 1분기는 전분기대비 큰 폭으로 하락했으나 전반적으로 상승세 유지

- '13년 1분기 게임의 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 68.2%로 '12년 1분기(68.0%) 대비 0.2%p 상승

- 대형업체 중 네오위즈게임즈의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 11.6% 증가했으며 기타 대형업체들은 전년동기대비 감소. 이는 스마트게임 및 대형온라인게임 등의 해외 시장에서의 가시적인 성과가 다소 미흡한 것 때문. 액토즈소프트는 '12년 2분기 이후 전년동기대비 다소 큰 폭 감소를 보이고 있으며 '13년 1분기는 전년동기대비 27.4% 감소

※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 2분기부터 전년동기대비 감소세를 나타내고 있으며 '13년 1분기는 전년동기대비 37.1% 감소

- 중소형 업체 중, 컴투스, 게임빌 등 2개 업체는 '11년 4분기 이후 다양한 신작 스마트게임들의 흥행 호조 및 해외 수요증가로 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 고성장 기록

※ 컴투스 및 게임빌은 스마트기기의 이용 증대 등 스마트게임 콘텐츠 수요 인프라 확대에 따



른 게임콘텐츠 이용 패러다임 변화로 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출증가세 지속. 컴투스 및 게임빌의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 각각 219.8%(164.3%)<sup>3)</sup>, 97.2%(574.5%) 증가

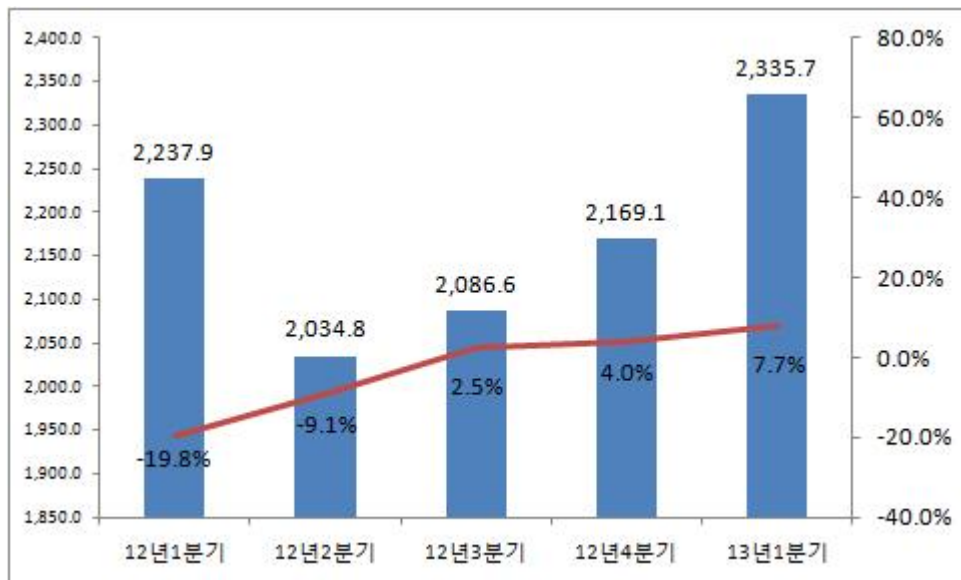
※ 한빛소프트의 '13년 1분기 수출액은 전년동기대비 25.8% 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터 '11년 4분기까지의 상승세가 '12년 1분기와 2분기에 다소 큰 폭의 하락을 나타냈으나 '12년 3분기부터 상승세로 전환되면서 회복 추세. 향후 게임 콘텐츠 소비 패러다임의 모바일화 및 이에 부응하는 고성능 스마트기기의 출시 등이 지속되면서 게임 수요 측면에서 긍정적 영향을 미칠 것으로 전망. 이에 완성도를 확보한 스마트게임 개발사들을 중심으로 해외수출 확대 예상

※ '10년 3분기에서 '12년 4분기까지 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, 4.0% 상승

<그림 2> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 수출액 변동

(단위: 억원, %)



3) 2012년 4분기 전년동기대비 수출액 성장률

### 1.1.3. 게임산업 상장사 영업이익액

<표 5> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2011년 영업이익액	2012년 영업이익액				2013년 영업이익액		
	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2012년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	1분기 (전년동기)
NHN	6,603.5	1,728.8	1,384.1	1,566.4	2,342.7	7,022.0	1,910.9	10.5%
	11.9%	-9.7%	-19.9%	13.2%	49.6%	6.3%	-18.4%	
엔씨소프트	1,949.9	299.2	140.7	359.9	210.3	1,010.1	371.4	24.1%
	-5.8%	13.6%	-53.0%	155.8%	-41.6%	-48.2%	76.6%	
네오위즈 게임즈	1,339.6	362.7	248.1	322.6	216.2	1,149.6	282.1	-22.2%
	398.2%	-36.4%	-31.6%	30.0%	-33.0%	-14.2%	30.5%	
CJ E&M	177.6	7.8	-16.4	-29.4	-27.0	-65.0	55.7	614.1%
	-51.5%	-71.9%	-310.3%	-79.3%	8.2%	-136.6%	306.3%	
게임하이	196.0	110.7	91.0	40.4	45.8	287.9	99.5	-10.1%
	148.1%	27.7%	-17.8%	-55.6%	13.4%	46.9%	117.2%	
액토즈소프트	160.9	62.2	36.2	26.7	23.1	148.2	76.2	22.5%
	13.8%	-10.1%	-41.8%	-26.2%	-13.5%	-7.9%	229.9%	
웹젠	104.0	41.1	12.4	20.6	11.3	85.4	16.4	-60.1%
	198.0%	8.2%	-69.8%	66.1%	-45.1%	-17.9%	45.1%	
와이드온라인	-14.0	-7.9	1.4	2.2	4.7	0.4	5.3	167.1%
	91.2%	50.6%	117.7%	57.1%	113.6%	102.9%	12.8%	
이스트소프트	87.4	12.2	14.5	0.1	-21.4	5.4	7.6	-37.7%
	46.4%	126.7%	18.9%	-99.3%	-21500.0%	-93.8%	135.5%	
한빛소프트	-77.5	2.4	-5.5	-10.0	1.5	-11.6	2.4	0.0%
	19.6%	107.0%	-329.2%	-81.8%	115.0%	85.0%	60.0%	
컴투스	31.3	3.3	69.5	51.2	36.6	160.6	51.3	1454.5%
	19.9%	-72.5%	2006.1%	-26.3%	-28.5%	413.1%	40.2%	
엠게임	29.2	10.2	6.1	7.7	10.0	34.0	-8.8	-186.3%
	4071.4%	409.1%	-40.2%	26.2%	29.9%	16.4%	-188.0%	
드래곤플라이	99.7	8.5	10.5	6.9	14.8	40.7	9.4	10.6%
	19.1%	165.6%	23.5%	-34.3%	114.5%	-59.2%	-36.5%	
와이앤케이 코리아	-27.1	-1.5	-8.2	-2.2	-23.8	-35.7	-4.1	-173.3%
	-530.2%	72.2%	-446.7%	73.2%	-981.8%	-31.7%	82.8%	
제이씨 엔터테인먼트	67.5	58.9	20.3	14.9	-3.8	90.3	13.9	-76.4%
	91.2%	203.6%	-65.5%	-26.6%	-125.5%	33.8%	465.8%	
바른손게임즈	22.7	1.7	-2.5	-5.1	-6.3	-12.2	-6.4	-476.5%
	-24.1%	-45.2%	-247.1%	-104.0%	-23.5%	-153.7%	-1.6%	
소프트맥스	4.4	-0.9	22.6	2.2	-31.1	-7.2	-0.4	55.6%
	-88.9%	96.9%	2611.1%	-90.3%	-1513.6%	-263.6%	98.7%	
조이맥스	39.4	9.6	-7.7	-11.0	-7.1	-16.2	45.4	372.9%
	-36.0%	-20.7%	-180.2%	-42.9%	35.5%	-141.1%	739.4%	
게임빌	158.2	61.6	63.6	56.1	60.0	241.3	48.4	-21.4%
	1.2%	32.5%	3.2%	-11.8%	7.0%	52.5%	-19.3%	
위메이드 엔터테인먼트	204.3	68.3	-16.8	-32.8	-38.4	-19.7	44.5	-34.8%
	-26.8%	-3.3%	-124.6%	-95.2%	-17.1%	-109.6%	215.9%	
합계	11,157.0	2,838.9	2,063.9	2,387.4	2,818.1	10,108.3	3,020.7	6.4%
	0.0%	-5.5%	-27.3%	15.7%	18.0%	-9.4%	7.2%	

● 게임산업의 '13년 1분기 영업이익은 전년동기대비 6.4% 증가했으며 '11년 3분기 부터의 전분기대비 하락세가 '12년 3분기부터 상승기조를 이어가고 있으며 '13년 1분기 영업이익은 전분기대비 7.2% 상승

- 대형업체들은 업체별로 '12년 1분기 이후 전년동기대비 규모 및 성장 편차 지속 발생

※ 네오위즈게임즈 '13년 1분기 영업이익은 약 282억원으로 전분기대비 30.5% 상승했으며, 전년동기대비 22.2% 감소

※ 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 '13년 1분기 영업이익은 전년동기대비 22.5% 증가, 34.5% 감소했으며 전분기대비 229.9%, 215.9% 상승

※ 엔씨소프트 '13년 1분기 영업이익은 약 371억원으로 '11년 2분기 이후 전년동기대비 감소세가 이어지다가 '13년 1분기 들어 성장으로 전환. CJ E&M 게임부문 '13년 1분기 들어 적자상황에서 흑자로 전환되었으며 전년동기대비 614.1% 증가

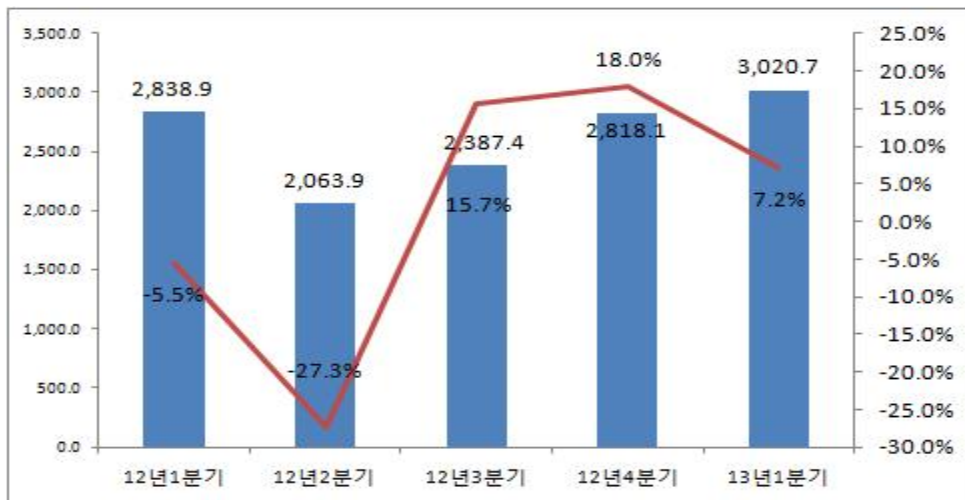
※ NHN의 '13년 1분기 영업이익은 전년동기대비 10.5% 증가했으며 전분기대비 18.4% 하락

- 중소형 업체들은 '11년 1분기 이후 스마트게임 수요 및 공급확대가 영업이익의 규모 및 성장의 관건으로 작용. 이 중 컴투스, 게임빌 등은 상대적으로 큰 규모와 함께 높은 전년동기대비 성장세 지속

※ 컴투스 '13년 1분기 영업이익은 약 51억 3,000만 원으로 전년동기대비 1,454.5% 큰 폭으로 증가했으며 게임빌 영업이익은 약 48억 4,000만 원으로 전년동기대비 21.4% 감소

<그림 3> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)



### 1.1.4. 게임산업 상장사 종사자수

<표 6> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2012년 종사자				2013년 종사자	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
NHN	2,615	2,518	2,426	2,495	2,133	-18.4%
	-2.6%	-3.7%	-3.7%	2.8%	-14.5%	
엔씨소프트	2,810	2,829	2,345	2,288	2,263	-19.5%
	1.3%	0.7%	-17.1%	-2.4%	-1.1%	
네오위즈게임즈	1,087	953	870	900	584	-46.3%
	-9.7%	-12.3%	-8.7%	3.4%	-35.1%	
CJ E&M	445	450	478	477	475	6.7%
	0.5%	1.1%	6.2%	-0.2%	-0.4%	
게임하이	214	215	231	248	252	17.8%
	9.2%	0.5%	7.4%	7.4%	1.6%	
액토즈소프트	111	114	121	126	139	25.2%
	-0.9%	2.7%	6.1%	4.1%	10.3%	
웹젠	533	511	495	495	523	-1.9%
	2.1%	-4.1%	-3.1%	0.0%	5.7%	
와이디온라인	105	122	130	152	150	42.9%
	-36.7%	16.2%	6.6%	16.9%	-1.3%	
이스트소프트	337	368	361	370	355	5.3%
	2.7%	9.2%	-1.9%	2.5%	-4.1%	
한빛소프트	221	198	151	118	104	-52.9%
	-3.1%	-10.4%	-23.7%	-21.9%	-11.9%	
컴투스	431	477	479	534	533	23.7%
	6.7%	10.7%	0.4%	11.5%	-0.2%	
엠게임	221	187	177	185	178	-19.5%
	-0.9%	-15.4%	-5.3%	4.5%	-3.8%	
드래곤플라이	285	284	283	282	284	-0.4%
	0.0%	-0.4%	-0.4%	-0.4%	0.7%	
와이앤케이코리아	74	82	68	63	65	-12.2%
	-5.1%	10.8%	-17.1%	-7.4%	3.2%	
제이씨 엔터테인먼트	349	339	342	363	339	-2.9%
	11.1%	-2.9%	0.9%	6.1%	-6.6%	
바른손게임즈	182	147	152	161	169	-7.1%
	-5.2%	-19.2%	3.4%	5.9%	5.0%	
소프트맥스	150	159	157	156	151	0.7%
	0.0%	6.0%	-1.3%	-0.6%	-3.2%	
조이맥스	229	239	241	251	186	-18.8%
	1.8%	4.4%	0.8%	4.1%	-25.9%	
게임빌	150	164	165	178	190	26.7%
	4.9%	9.3%	0.6%	7.9%	6.7%	
위메이드 엔터테인먼트	565	623	712	803	965	70.8%
	15.1%	10.3%	14.3%	12.8%	20.2%	
합계	11,114	10,979	10,384	10,645	10,038	-9.7%
	-0.4%	-1.2%	-5.4%	2.5%	-5.7%	

● 게임산업의 '13년 1분기 종사자수는 약 10,038명으로 전년동기대비 9.7% 감소했으며 전분기대비 5.7% 하락

- '13년 1분기는 일부 대형업체들의 경우 대내외 리스크의 영향에 따른 종사자수 감소로 이어졌으며 향후 대형신작 온라인게임 출시 및 스마트게임 공급 확대에 인력 수요 증대 예상

※ 엔씨소프트, 네오위즈게임즈의 '13년 1분기 종사자수는 각각 2,263명, 584명으로 전년동기대비 19.5% 감소, 46.3% 감소

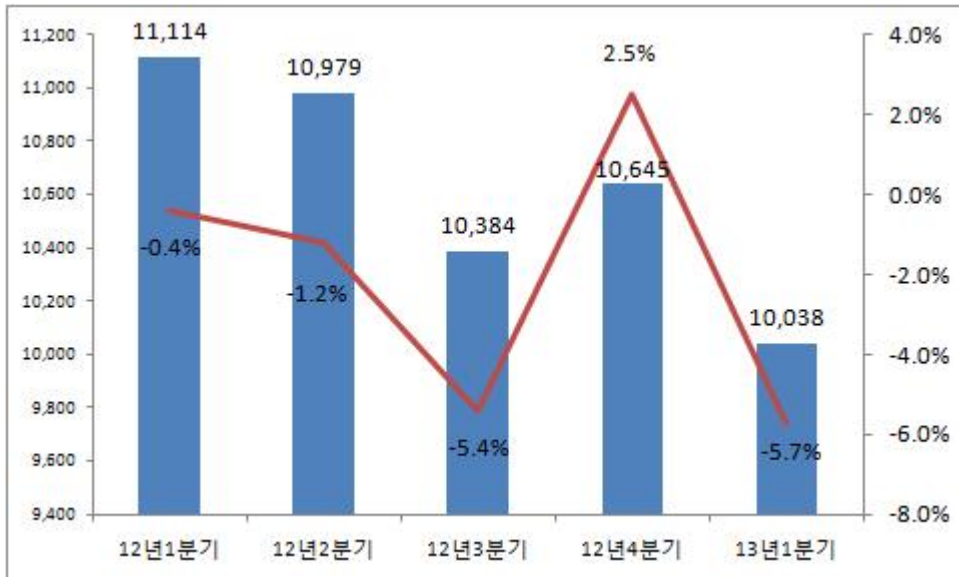
※ 위메이드엔터테인먼트의 '13년 1분기 종사자수는 각각 965명으로 전년동기대비 70.8% 증가

- 중소형 업체들은 국내외 소셜게임, 스마트게임 등 수요 증가 등에 따라 연구개발 분야 등 인력수요 증가가 예상되는 가운데 '11년 1분기 이후 다소 높은 종사자수 증가세

※ 컴투스, 게임빌의 '13년 4분기 종사자수는 533명, 190명 수준으로 전년동기대비 23.7% 증가, 26.7% 증가

<그림 4> '12년 1분기~'13년 1분기 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> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	4.2%	5.7%	2.6%	0.2%	5.2%	1.0%p
콘텐츠산업	2.3%	3.6%	2.1%	1.7%	1.7%	△0.6%p

- 게임산업 상장사 자산증가율은 '12년 2분기 이후 하락하다가 '13년 1분기에 상승하며 5.2%로 전년동기대비 1.0%p 상승

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자산증가율은 1.7%로 전년동기대비 0.6%p 하락

#### □ 게임산업 상장사 투자증가율 변화 추이

<표 8> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	1.4%	8.0%	2.4%	4.1%	2.6%	1.2%p
콘텐츠산업	3.1%	4.1%	1.3%	2.1%	2.2%	△0.9%p

- 게임산업 상장사 투자증가율은 '12년 2분기 이후 다소 큰 폭의 등락을 보이고 있으며, '12년 4분기 상승 이후 하락하면서 '13년 1분기는 2.6%로 전년 동기대비 1.2%p 상승

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 투자증가율은 2.2%로 전년동기대비 0.9%p 하락

## □ 게임산업 상장사 사내유보율 변화 추이

<표 9> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	354.0%	356.2%	368.5%	369.6%	392.3%	38.3%p
콘텐츠산업	221.8%	227.4%	235.4%	236.5%	247.4%	25.6%p

- 게임산업 상장사 사내유보율은 '12년 1분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '13년 1분기는 392.3%로 전년동기대비 38.3%p 상승
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 사내유보율은 247.4%로 전년동기대비 25.6%p 상승

## 1.2.2 게임산업 수익성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 영업이익률 변화 추이

<표 10> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	24.8%	18.8%	21.7%	24.5%	23.7%	△1.1%p
콘텐츠산업	14.5%	13.6%	13.8%	14.4%	14.1%	△0.4%p

- 게임산업 상장사 영업이익률은 '12년 2분기 이후 증가하다가 '13년 1분기 소폭 하락한 23.7%로 전년동기대비 1.1%p 하락
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 영업이익률은 14.1%로 전년동기대비 0.4%p 하락

### □ 게임산업 상장사 자산영업이익률 변화 추이

<표 11> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	4.7%	3.3%	3.7%	4.3%	4.4%	△0.3%p
콘텐츠산업	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	2.7%	0.0%p

- 게임산업 상장사 자산영업이익률은 '12년 3분기 이후 상승하면서 '13년 1분기는 4.4%로 전년동기대비 0.3%p 하락
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자산영업이익률은 2.7%로 전년동기대비 동일 수준

## □ 게임산업 상장사 자본영업이익률 변화 추이

<표 12> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	6.7%	4.7%	5.2%	6.3%	6.7%	0.0%p
콘텐츠산업	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	4.2%	△0.1%p

- 게임산업 상장사 자본영업이익률은 '12년 3분기 이후 상승하면서 '13년 1분기는 6.7%로 전년동기대비 변화없음

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자본영업이익률은 4.2%로 전년동기대비 0.1%p 하락

## 1.2.3 게임산업 안정성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 부채비율 변화 추이

<표 13> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	41.9%	42.8%	40.8%	45.1%	47.9%	6.0%p
콘텐츠산업	56.6%	55.1%	52.8%	55.9%	55.9%	△0.7%p

- 게임산업 상장사 부채비율은 '12년 3분기 감소 이후 상승세이며 '13년 1분기는 47.9%로 전년동기대비 6.0%p 상승

※ '13년 1분기 콘텐츠산업 부채비율은 55.9%로 전년동기대비 0.7%p 하락

### □ 게임산업 상장사 유동비율 변화 추이

<표 14> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	254.2%	282.3%	276.1%	244.9%	234.3%	△19.9%p
콘텐츠산업	178.9%	183.3%	195.0%	184.0%	183.6%	4.7%p



- 게임산업 상장사 유동비율은 '12년 2분기 최고치 기록 후 하락하여 '13년 1분기는 234.3%로 전년동기대비 19.9%p 큰 폭 하락
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 유동비율은 183.6%로 전년동기대비 4.7%p 상승

## □ 게임산업 상장사 자기자본비율 변화 추이

<표 15> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	70.5%	70.0%	71.0%	69.2%	66.0%	△4.5%p
콘텐츠산업	63.3%	64.5%	65.5%	64.2%	63.9%	0.6%p

- 게임산업 상장사 자기자본비율은 '12년 1분기 이후 등락을 보이다가 '12년 4분기 이후 하락하여 '13년 1분기는 66.0%로 전년동기대비 4.5%p 하락
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자기자본비율은 63.9%로 0.6%p 상승

## 1.2.4 게임산업 생산성 변화 추이

### □ 게임산업 상장사 1인평균매출액 변화 추이

<표 16> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원,%)

구분	2012년				2013년 1분기 (전분기대비)	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)		
게임산업	1.03	1.00	1.06	1.08	1.27	23.7%
	4.0%	-2.7%	5.8%	2.1%	17.8%	
콘텐츠산업	1.33	1.42	1.46	1.59	1.55	16.9%
	-5.6%	7.2%	2.6%	8.7%	-2.2%	

- 게임산업 상장사 1인평균매출액은 '12년 2분기를 제외하고 '11년 4분기 이후 증가세를 보이고 있으며 '13년 1분기는 약 1억 2,700만원 수준으로 전년 동기대비 23.7% 증가했으며 전분기대비 17.8% 상승
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 1인평균매출액은 약 1억 5,500만원으로 전년동기대비 16.9% 증가했으며 전분기대비 2.2% 하락

□ 게임산업 상장사 자본집약도 변화 추이

<표 17> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
게임산업	5.4	5.8	6.3	6.1	6.8	1.4p
콘텐츠산업	7.0	7.3	7.6	7.8	8.2	1.2p

- 게임산업 상장사 자본집약도는 '12년 1분기 이후 상승세를 보이고 있으며 '13년 1분기는 6.8으로 전년동기대비 1.4p 증가
- ※ '13년 1분기 콘텐츠산업 자본집약도는 8.2로 전년동기대비 1.2p 증가

### Ⅲ. 2013년 1분기 게임산업 실태조사분석

#### 2.1. 2013년 1분기 게임산업 실태조사 분석

<표 18> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업 규모(예측치)

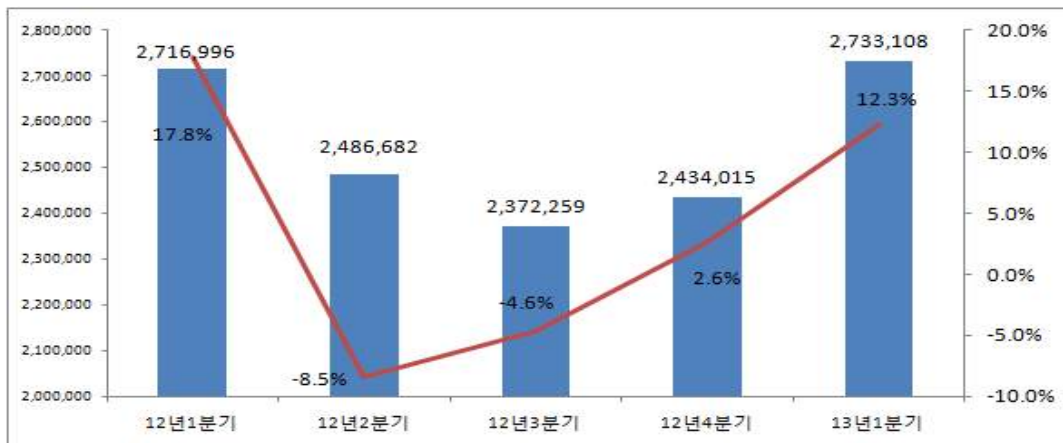
(단위: 백만원, 명, %)

구 분		게임 매출액(백만원)	게임 수출액(백만원)	게임 종사자(명)
2011년	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	-
2013년p	1분기	2,733,108	746,825	93,809
1분기 전분기대비		12.3%	4.7%	-1.0%
1분기 전년동기대비		0.6%	3.8%	-0.9%

- 게임산업 '13년 1분기 매출액은 2조 7,331 억 원으로 전년동기대비 약 0.6% 증가, 전분기대비 12.3% 상승
- 매출액은 '12년 1분기부터 '12년 3분기까지 하락세를 보이다가 '12년 4분기부터 상승세

<그림 5> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업 매출액 규모(예측치)

(단위: 백만원, %)

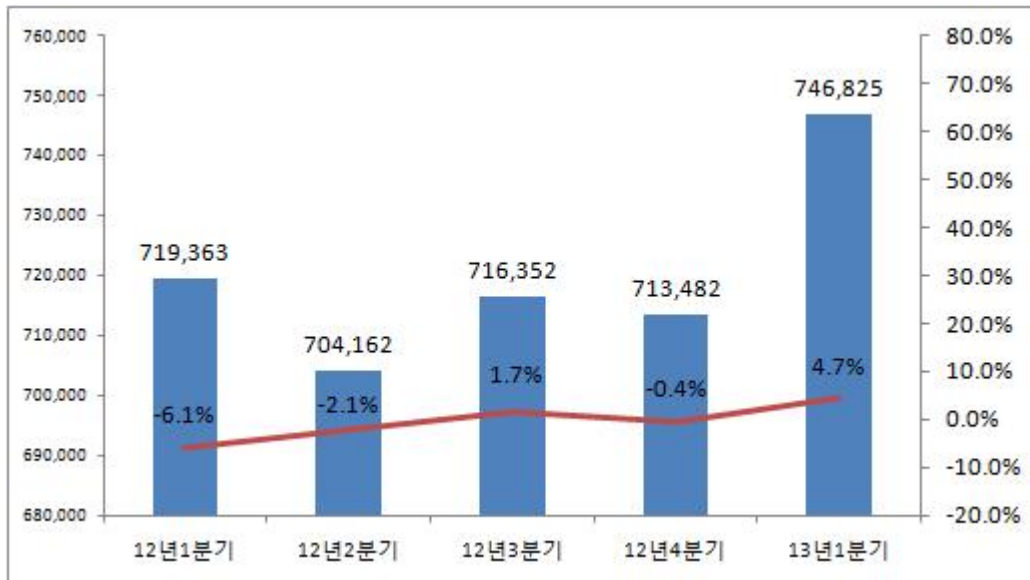


- 게임산업 '13년 1분기 수출액은 7,468억원으로 전년동기대비 약 3.8% 증가, 전분기대비 4.7% 상승

- 수출액은 '12년 1분기 이후 등락을 거듭하며 '13년 1분기 최고치를 기록

<그림 6> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업 수출액 규모(예측치)

(단위 : 백만원, %)

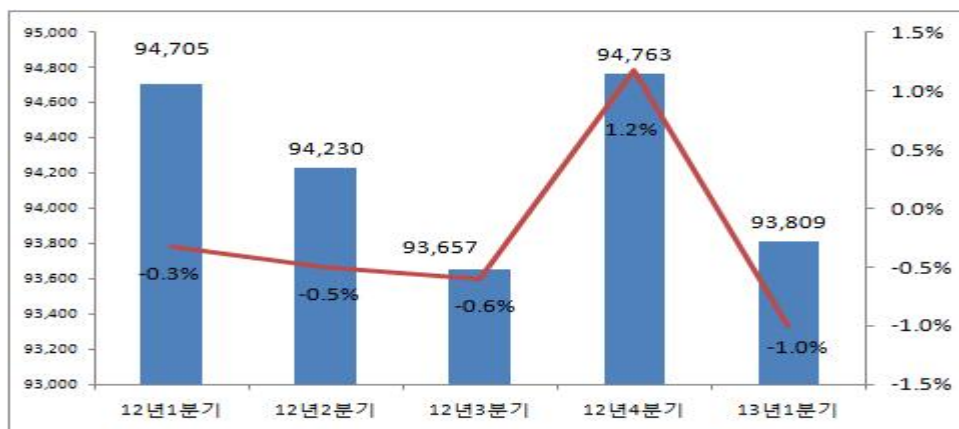


- 게임산업의 '13년 1분기 종사자수는 9만 3,809명으로 전년동기대비 약 0.9% 감소, 전분기대비 1.0% 하락

- 종사자수는 '12년 1분기부터 '12년 3분기까지 하락세를 보이며 '12년 4분기 소폭 상승했지만 '13년 1분기 다시 하락

<그림 7> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업 종사자수 규모(예측치)

(단위 : 명, %)



<표 19> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업 투자관련 규모(예측치)

(단위: 백만원, 명, %)

구 분		게임 자체투자액(백만원)	게임 외부투자액(백만원)	게임 투자액합계(백만원)
2011년	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
2013년p	1분기	132,771	60,221	192,992
1분기 전분기대비		2.7%	3.6%	3.0%
1분기 전년동기대비		0.1%	12.1%	3.6%

- 게임산업의 '13년 1분기 투자액은 1,929억원으로 전년동기대비 약 3.6% 증가, 전분기대비 3.0% 상승
  - 투자액은 '12년 1분기부터 '12년 3분기까지 하락세였으나 '12년 4분기부터 다시 상승
- 게임산업의 '13년 1분기 자체투자액은 1,327억원, 외부투자액은 602억원으로 각각 전년동기대비 0.1%, 12.1% 증가하였으며, 전분기대비 2.7%, 3.6% 상승
  - 자체투자액은 '12년 1분기부터 3분기까지 하락세였으나 '12년 4분기부터 상승한 반면, 외부투자액은 '12년 1분기부터 꾸준한 상승세

<표 20> '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위: 백만원, %)

구 분		게임 전체 매출액 (백만원)	게임 상장사 매출액 (백만원)	게임 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	전체	8,804,740	4,177,000	47.4%
2012년p	1분기	2,716,996	1,142,560	42.1%
	2분기	2,486,682	1,097,860	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%
2013년p	1분기	2,733,108	1,276,820	46.7%

- 게임산업의 '13년 1분기 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 46.7%로 전년동기 대비 4.6%p 증가, 전분기대비 약 0.5%p 하락
  - 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비중은 '12년 1분기부터 '12년 4분기까지

꾸준히 상승했지만 '13년 1분기 소폭 하락

〈표 21〉 '12년 1분기~'13년 1분기 게임산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분		게임 전체 수출액 (백만원)	게임 상장사 수출액 (백만원)	게임 전체 대비 상장사비중(%)
2011년	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%
2013년p	1분기	746,825	233,570	31.3%

- 게임산업 '13년 1분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 31.3%로 전년동기대비 0.2%p 증가, 전분기대비 약 0.9%p 상승
  - 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비중은 '12년 3분기 이후 계속 증가

## 부록1. 상장사 재무분석표

<표 부록 I -1> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자산증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	5.4%	10.7%	4.4%	1.3%	7.2%	1.8%p
엔씨소프트	3.2%	1.6%	-0.7%	0.7%	3.4%	0.2%p
네오위즈게임즈	-3.1%	4.4%	10.8%	-14.8%	10.6%	13.7%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	13.9%	1.8%	3.5%	-5.6%	10.9%	△3.0%p
액토즈소프트	0.6%	14.4%	-7.6%	75.1%	-14.6%	△15.2%p
웹젠	0.2%	-1.3%	2.0%	0.9%	5.0%	4.8%p
와이디온라인	0.1%	-21.6%	6.0%	-8.9%	-4.8%	△4.9%p
이스트소프트	2.8%	3.2%	2.0%	0.0%	0.3%	△2.5%p
한빛소프트	-18.1%	-7.9%	-8.6%	10.8%	-7.0%	11.1%p
컴투스	19.8%	4.9%	3.3%	2.8%	5.9%	△13.9%p
엠게임	1.5%	4.4%	-1.4%	-1.3%	0.1%	△1.4%p
드래곤플라이	8.9%	1.7%	2.2%	-4.2%	2.1%	△6.8%p
와이엔케이코리아	16.0%	-3.1%	-3.1%	-3.4%	0.3%	△15.7%p
제이씨엔터테인먼트	13.6%	-1.1%	0.0%	0.0%	-2.9%	△16.5%p
바른손게임즈	17.9%	1.2%	0.5%	-6.4%	1.5%	△16.4%p
소프트맥스	2.4%	4.9%	0.0%	-0.5%	1.5%	△0.9%p
조이맥스	1.2%	5.6%	-3.4%	-2.5%	7.8%	6.6%p
게임빌	6.0%	5.4%	7.0%	6.7%	4.3%	△1.7%p
위메이드엔터테인먼트	8.8%	0.4%	-4.3%	-4.0%	6.4%	△0.4%p
게임산업	4.2%	5.7%	2.6%	0.2%	5.2%	1.0%p
콘텐츠산업	2.3%	3.6%	2.1%	1.7%	1.7%	△0.6%p

<표 부록 I -2> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 투자증가율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	2.3%	15.6%	4.3%	2.7%	3.7%	1.4%p
엔씨소프트	4.2%	-0.1%	2.2%	4.2%	3.4%	△0.8%p
네오위즈게임즈	1.7%	1.4%	4.6%	1.7%	1.4%	△0.3%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	0.1%	10.6%	0.0%	17.8%	5.3%	5.2%p
액토즈소프트	2.9%	-0.9%	5.3%	18.3%	-17.6%	△20.5%p
웹젠	-4.5%	4.2%	7.2%	7.0%	-3.0%	1.5%p
와이디온라인	0.9%	10.1%	6.7%	-4.2%	0.5%	△0.4%p
이스트소프트	7.7%	4.9%	-2.2%	6.4%	-0.8%	△8.5%p
한빛소프트	-0.4%	1.7%	2.0%	3.3%	-2.9%	△2.5%p
컴투스	14.2%	0.2%	6.4%	2.0%	1.5%	△12.7%p
엠게임	1.8%	4.2%	0.0%	0.7%	0.5%	△1.3%p
드래곤플라이	3.3%	3.9%	4.9%	3.8%	2.2%	△1.1%p

와이엔케이코리아	0.0%	-0.1%	-74.5%	-0.3%	-0.1%	△0.1%p
제이씨엔터테인먼트	3.7%	-16.1%	12.5%	-17.8%	31.0%	27.3%p
바른손게임즈	-7.0%	7.8%	2.1%	8.1%	4.1%	11.1%p
소프트맥스	4.0%	4.9%	4.3%	15.2%	-3.2%	△7.2%p
조이맥스	-0.3%	9.5%	-4.5%	-0.2%	4.3%	4.6%p
게임빌	16.8%	-0.8%	5.1%	5.9%	5.5%	△11.3%p
위메이드엔터테인먼트	-18.5%	8.9%	-1.9%	13.3%	1.2%	19.7%p
게임산업	1.4%	8.0%	2.4%	4.1%	2.6%	1.2%p
콘텐츠산업	3.1%	4.1%	1.3%	2.1%	2.2%	△0.9%p

<표 부록 I -3> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 사내유보율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	1129.8%	1181.0%	1238.2%	1302.2%	1361.3%	231.5%p
엔씨소프트	475.5%	480.9%	493.9%	489.8%	750.2%	274.7%p
네오위즈게임즈	251.9%	241.3%	256.5%	216.6%	231.4%	△20.5%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	65.3%	74.1%	78.7%	73.2%	83.8%	18.5%p
액토즈소프트	290.7%	300.5%	307.7%	309.4%	326.7%	36.0%p
웹젠	96.4%	97.0%	97.1%	104.9%	92.0%	△4.4%p
와이디온라인	76.2%	0.4%	-0.2%	0.9%	1.2%	△75.0%p
이스트소프트	438.0%	451.3%	448.9%	409.7%	419.4%	△18.6%p
한빛소프트	7.4%	5.4%	1.7%	2.5%	2.7%	△4.7%p
컴투스	226.6%	245.2%	268.5%	283.5%	288.7%	62.1%p
엠게임	133.7%	134.1%	134.2%	132.1%	123.2%	△10.5%p
드래곤플라이	219.2%	220.5%	222.4%	200.6%	198.4%	△20.8%p
와이엔케이코리아	63.2%	-29.2%	-39.6%	-67.7%	-70.3%	△133.5%p
제이씨엔터테인먼트	220.4%	229.2%	226.2%	221.4%	213.5%	△6.9%p
바른손게임즈	0.0%	2.0%	2.1%	0.7%	0.0%	0.0%p
소프트맥스	88.8%	95.3%	96.8%	99.2%	102.0%	13.2%p
조이맥스	207.7%	208.5%	201.7%	196.0%	198.6%	△9.1%p
게임빌	411.2%	444.4%	471.2%	508.0%	537.9%	126.7%p
위메이드엔터테인먼트	175.9%	174.5%	171.5%	156.1%	157.7%	△18.2%p
게임산업	354.0%	356.2%	368.5%	369.6%	392.3%	38.3%p
콘텐츠산업	221.8%	227.4%	235.4%	236.5%	247.4%	25.6%p

<표 부록 I -4> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	30.2%	23.9%	26.3%	36.4%	28.4%	△1.8%p
엔씨소프트	25.8%	12.1%	31.8%	16.2%	29.8%	4.0%p
네오위즈게임즈	18.4%	14.7%	19.5%	15.1%	19.2%	0.8%p
CJ E&M	1.3%	-3.1%	-6.0%	-5.4%	6.0%	4.7%p
게임하이	68.2%	71.7%	34.9%	36.6%	55.9%	△12.3%p
액토즈소프트	24.9%	18.9%	13.9%	11.8%	20.9%	△4.0%p
웹젠	26.1%	9.1%	14.5%	8.2%	9.1%	△17.0%p
와이디온라인	-8.3%	1.6%	3.1%	6.3%	7.8%	16.1%p



이스트소프트	15.3%	19.6%	0.2%	-31.8%	9.7%	△5.6%p
한빛소프트	2.7%	-6.7%	-18.5%	2.5%	4.2%	1.5%p
컴투스	2.9%	31.6%	22.8%	17.2%	20.6%	17.7%p
엠게임	8.4%	5.8%	7.6%	10.0%	-10.0%	△18.4%p
드래곤플라이	8.6%	10.8%	9.8%	21.7%	15.7%	7.1%p
와이엔케이코리아	-4.4%	-38.1%	-8.6%	-100.0%	-19.0%	△14.6%p
제이씨엔터테인먼트	31.3%	12.6%	10.0%	-3.7%	12.5%	△18.8%p
바른손게임즈	8.5%	-17.6%	-39.2%	-46.3%	-54.7%	△63.2%p
소프트맥스	-5.2%	151.7%	22.0%	-220.6%	-2.2%	3.0%p
조이맥스	13.9%	-11.9%	-16.6%	-9.3%	35.2%	21.3%p
게임빌	37.2%	41.8%	33.8%	27.4%	27.9%	△9.3%p
위메이드엔터테인먼트	22.2%	-6.4%	-11.6%	-11.1%	7.5%	△14.7%p
게임산업	24.8%	18.8%	21.7%	24.5%	23.7%	△1.1%p
콘텐츠산업	14.5%	13.6%	13.8%	14.4%	14.1%	△0.4%p

<표 부록 I -5> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자산영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	6.9%	5.0%	5.4%	8.0%	6.1%	△0.8%p
엔씨소프트	2.5%	1.2%	3.0%	1.8%	3.0%	0.5%p
네오위즈게임즈	6.0%	3.9%	4.6%	3.6%	4.3%	△1.7%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	12.2%	9.8%	4.2%	5.1%	9.9%	△2.3%p
액토즈소프트	5.1%	2.6%	2.1%	1.0%	4.0%	△1.1%p
웹젠	2.6%	0.8%	1.3%	0.7%	1.0%	△1.6%p
와이디온라인	-1.9%	0.4%	0.6%	1.5%	1.7%	3.6%p
이스트소프트	1.4%	1.7%	0.0%	-2.4%	0.9%	△0.5%p
한빛소프트	0.5%	-1.4%	-2.7%	0.4%	0.6%	0.1%p
컴투스	0.4%	7.3%	5.2%	3.6%	4.8%	4.4%p
엠게임	0.9%	0.5%	0.6%	0.8%	-0.7%	△1.6%p
드래곤플라이	0.7%	0.8%	0.5%	1.2%	0.7%	0.0%p
와이엔케이코리아	-0.2%	-0.9%	-0.3%	-2.8%	-0.5%	△0.3%p
제이씨엔터테인먼트	6.8%	2.4%	1.7%	-0.4%	1.7%	△5.1%p
바른손게임즈	0.4%	-0.6%	-1.2%	-1.6%	-1.6%	△2.0%p
소프트맥스	-0.4%	8.6%	0.8%	-11.9%	-0.2%	0.2%p
조이맥스	0.9%	-0.7%	-1.0%	-0.7%	3.9%	3.0%p
게임빌	7.5%	7.3%	6.0%	6.0%	4.7%	△2.8%p
위메이드엔터테인먼트	1.7%	-0.4%	-0.9%	-1.1%	1.2%	△0.5%p
게임산업	4.7%	3.3%	3.7%	4.3%	4.4%	△0.3%p
콘텐츠산업	2.7%	2.6%	2.7%	2.9%	2.7%	0.0%p

<표 부록 I -6> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자본영업이익률 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	10.2%	7.6%	8.1%	12.3%	9.4%	△0.8%p
엔씨소프트	3.0%	1.4%	3.4%	2.0%	3.5%	0.5%p
네오위즈게임즈	12.2%	7.8%	9.4%	7.5%	10.1%	△2.1%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-

게임하이	16.6%	12.4%	5.2%	6.3%	12.3%	△4.3%p
액토즈소프트	6.7%	3.8%	2.7%	2.3%	163.9%	157.2%p
웹젠	3.7%	1.1%	1.8%	0.9%	1.3%	△2.4%p
와이디온라인	-5.7%	1.0%	1.5%	3.1%	3.6%	9.3%p
이스트소프트	2.8%	3.2%	0.0%	-5.2%	1.8%	△1.0%p
한빛소프트	1.9%	-4.7%	-9.7%	0.9%	1.4%	△0.5%p
컴투스	0.5%	8.3%	5.7%	4.0%	5.3%	4.8%p
엠게임	1.4%	0.8%	1.0%	1.4%	-1.1%	△2.5%p
드래곤플라이	1.0%	1.3%	0.8%	2.0%	1.3%	0.3%p
와이엔케이코리아	-0.7%	-4.2%	-1.3%	-28.9%	-5.5%	△4.8%p
제이씨엔터테인먼트	8.3%	2.8%	2.0%	-0.5%	14.7%	6.4%p
바른손게임즈	0.6%	-0.8%	-1.7%	-2.1%	-2.2%	△2.8%p
소프트맥스	-0.4%	9.3%	0.9%	-12.4%	-0.2%	0.2%p
조이맥스	1.0%	-0.7%	-1.1%	-0.7%	4.4%	3.4%p
게임빌	8.4%	8.0%	6.7%	6.6%	5.0%	△3.4%p
위메이드엔터테인먼트	1.9%	-0.5%	-0.9%	-1.1%	1.3%	△0.6%p
게임산업	6.7%	4.7%	5.2%	6.3%	6.7%	0.0%p
콘텐츠산업	4.3%	4.1%	4.1%	4.5%	4.2%	△0.1%p

<표 부록 I -7> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 부채비율 변화 추이

(단위 : %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	48.1%	52.7%	49.1%	53.8%	54.8%	6.7%p
엔씨소프트	18.7%	18.0%	13.6%	15.6%	17.0%	△1.7%p
네오위즈게임즈	104.7%	99.5%	105.4%	116.1%	136.0%	31.3%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	36.3%	26.0%	24.5%	24.1%	23.6%	△12.7%p
액토즈소프트	32.3%	46.1%	31.4%	128.9%	1896.1%	1863.8%p
웹젠	42.7%	39.6%	40.8%	26.6%	29.3%	△13.4%p
와이디온라인	207.1%	148.6%	146.5%	114.9%	110.1%	△97.0%p
이스트소프트	91.5%	91.6%	95.3%	113.9%	109.6%	18.1%p
한빛소프트	250.3%	244.6%	259.7%	142.2%	124.2%	△126.1%p
컴투스	26.4%	12.5%	9.5%	10.2%	10.7%	△15.7%p
엠게임	61.9%	66.2%	63.7%	63.9%	48.6%	△13.3%p
드래곤플라이	57.0%	58.6%	61.6%	71.2%	77.3%	20.3%p
와이엔케이코리아	326.6%	364.1%	432.2%	918.0%	1023.1%	696.5%p
제이씨엔터테인먼트	21.9%	15.9%	16.6%	19.0%	141.1%	119.2%p
바른손게임즈	35.3%	33.5%	33.7%	28.9%	31.8%	△3.5%p
소프트맥스	9.8%	8.6%	7.2%	4.5%	3.4%	△6.4%p
조이맥스	7.9%	8.0%	8.0%	8.2%	12.6%	4.7%p
게임빌	12.3%	9.5%	10.4%	9.5%	7.6%	△4.7%p
위메이드엔터테인먼트	9.4%	7.8%	7.4%	6.4%	11.2%	1.8%p
게임산업	41.9%	42.8%	40.8%	45.1%	47.9%	6.0%p
콘텐츠산업	56.6%	55.1%	52.8%	55.9%	55.9%	△0.7%p

<표 부록 I -8> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 유동비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	280.1%	337.5%	302.0%	269.4%	263.7%	△16.4%p
엔씨소프트	350.7%	342.4%	448.7%	418.8%	399.5%	48.8%p
네오위즈게임즈	112.2%	114.9%	133.4%	148.9%	118.3%	6.1%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	444.7%	624.2%	594.1%	545.8%	554.5%	109.8%p
액토즈소프트	461.7%	335.0%	442.9%	78.0%	71.4%	△390.3%p
웹젠	235.8%	225.1%	214.0%	393.4%	300.0%	64.2%p
와이디온라인	72.9%	79.3%	87.4%	91.0%	95.6%	22.7%p
이스트소프트	228.8%	236.0%	250.2%	189.4%	212.7%	△16.1%p
한빛소프트	107.9%	102.5%	89.1%	75.0%	84.6%	△23.3%p
컴투스	189.1%	385.2%	602.5%	567.8%	637.9%	448.8%p
엠게임	170.4%	186.0%	193.5%	133.1%	166.6%	△3.8%p
드래곤플라이	73.6%	103.4%	63.2%	55.6%	48.6%	△25.0%p
와이앤케이코리아	19.3%	16.4%	13.2%	16.0%	16.2%	△3.1%p
제이씨엔터테인먼트	543.9%	1134.4%	911.8%	531.8%	575.6%	31.7%p
바른손게임즈	307.5%	234.5%	230.2%	152.4%	67.0%	△240.5%p
소프트맥스	771.0%	1611.4%	1393.9%	1492.9%	1819.3%	1048.3%p
조이맥스	965.5%	793.1%	834.7%	933.9%	583.3%	△382.2%p
게임빌	687.3%	954.7%	900.4%	1012.7%	1286.1%	598.8%p
위메이드엔터테인먼트	875.4%	942.1%	996.4%	1035.2%	584.4%	△291.0%p
게임산업	254.2%	282.3%	276.1%	244.9%	234.3%	△19.9%p
콘텐츠산업	178.9%	183.3%	195.0%	184.0%	183.6%	4.7%p

<표 부록 I -9> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자기자본비율 변화 추이

(단위: %, %p)

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	67.5%	65.5%	67.1%	65.0%	64.6%	△2.9%p
엔씨소프트	84.3%	84.7%	88.0%	86.5%	85.5%	1.2%p
네오위즈게임즈	48.8%	50.1%	48.7%	48.3%	42.4%	△6.4%p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	73.4%	79.3%	80.3%	80.6%	80.9%	7.5%p
액토즈소프트	75.6%	68.4%	76.1%	43.7%	2.4%	△73.2%p
웹젠	70.1%	71.6%	71.0%	79.0%	77.3%	7.2%p
와이디온라인	32.6%	40.2%	40.6%	46.5%	47.6%	15.0%p
이스트소프트	52.2%	52.2%	51.2%	46.7%	47.7%	△4.5%p
한빛소프트	28.5%	29.0%	27.8%	41.3%	44.6%	16.1%p
컴투스	79.1%	88.9%	91.3%	90.8%	90.3%	11.2%p
엠게임	61.8%	60.2%	61.1%	61.0%	67.3%	5.5%p
드래곤플라이	63.7%	63.0%	61.9%	58.4%	56.4%	△7.3%p
와이앤케이코리아	23.4%	21.5%	18.8%	9.8%	8.9%	△14.5%p
제이씨엔터테인먼트	82.0%	86.3%	85.8%	84.0%	11.4%	△70.6%p
바른손게임즈	73.9%	74.9%	74.8%	77.6%	75.9%	2.0%p
소프트맥스	91.1%	92.0%	93.3%	95.7%	96.7%	5.6%p
조이맥스	92.7%	92.6%	92.6%	92.5%	88.8%	△3.9%p
게임빌	89.0%	91.4%	90.6%	91.3%	92.9%	3.9%p

위메이드엔터테인먼트	91.4%	92.8%	93.1%	94.0%	90.0%	△1.4%p
게임산업	70.5%	70.0%	71.0%	69.2%	66.0%	△4.5%p
콘텐츠산업	63.3%	64.5%	65.5%	64.2%	63.9%	0.6%p

<표 부록 I -10> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 1인평균매출액 변화 추이

(단위 : 억원,%)

구분	2012년				2013년	전년동기대비 (1분기)
	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	
NHN	2.19	2.30	2.45	2.58	3.16	44.2%
	4.4%	4.8%	7.0%	5.0%	22.5%	
엔씨소프트	0.41	0.41	0.48	0.57	0.55	33.7%
	5.0%	-0.1%	17.0%	17.7%	-2.8%	
네오위즈게임즈	1.82	1.77	1.90	1.59	2.52	38.7%
	23.7%	-2.8%	7.8%	-16.3%	58.1%	
CJ E&M	1.34	1.19	1.03	1.04	1.96	46.2%
	-1.1%	-10.9%	-13.9%	1.4%	88.1%	
게임하이	0.76	0.59	0.50	0.50	0.71	-6.9%
	17.3%	-22.1%	-15.1%	0.6%	39.9%	
액토즈소프트	2.25	1.68	1.59	1.55	2.63	16.5%
	-0.2%	-25.6%	-5.2%	-2.4%	69.1%	
웹젠	0.29	0.27	0.29	0.28	0.35	17.2%
	-13.0%	-9.2%	7.3%	-2.8%	23.7%	
와이디온라인	0.90	0.74	0.55	0.49	0.45	-49.9%
	37.8%	-18.6%	-25.7%	-10.0%	-7.9%	
이스트소프트	0.24	0.20	0.18	0.18	0.22	-6.7%
	-28.7%	-15.2%	-11.6%	2.4%	21.4%	
한빛소프트	0.40	0.42	0.36	0.52	0.54	34.6%
	-9.7%	3.4%	-14.0%	44.5%	4.7%	
컴투스	0.26	0.46	0.47	0.40	0.47	78.8%
	-6.3%	76.9%	1.6%	-15.2%	17.4%	
엠게임	0.55	0.56	0.57	0.54	0.49	-10.3%
	12.6%	2.2%	2.0%	-5.4%	-9.1%	
드래곤플레이	0.35	0.34	0.25	0.24	0.21	-39.4%
	19.6%	-1.5%	-27.5%	-2.8%	-12.6%	
와이앤케이코리아	0.46	0.26	0.38	0.38	0.33	-27.7%
	9.6%	-42.9%	43.6%	0.3%	-12.0%	
제이씨엔터테인먼트	0.54	0.47	0.44	0.29	0.33	-39.0%
	39.3%	-11.8%	-8.0%	-34.4%	14.6%	
바른손게임즈	0.11	0.10	0.09	0.08	0.07	-37.0%
	-5.4%	-12.1%	-11.5%	-1.2%	-18.0%	
소프트맥스	0.12	0.09	0.06	0.09	0.12	6.8%
	-24.8%	-18.7%	-32.0%	41.9%	36.3%	
조이맥스	0.30	0.27	0.28	0.30	0.69	130.0%
	-15.8%	-10.0%	1.6%	9.9%	128.9%	
게임빌	1.10	0.93	1.01	1.23	0.91	-17.2%
	-4.7%	-15.8%	8.3%	22.3%	-25.7%	
위메이드엔터테인먼트	0.55	0.42	0.40	0.43	0.62	13.1%
	-15.8%	-23.0%	-5.5%	8.9%	42.6%	
게임산업	1.03	1.00	1.06	1.08	1.27	23.7%
	4.0%	-2.7%	5.8%	2.1%	17.8%	
콘텐츠산업	1.33	1.42	1.46	1.59	1.55	16.9%
	-5.6%	7.2%	2.6%	8.7%	-2.2%	

<표 부록 I -11> '12년 1분기~'13년 1분기 게임(상장사) 자본집약도 변화 추이

구분	2012년 1분기	2012년 2분기	2012년 3분기	2012년 4분기	2013년 1분기	2013년 1분기 전년동기증감
NHN	9.6	11.0	11.9	11.7	14.7	5.1p
엔씨소프트	4.2	4.2	5.1	5.2	5.5	1.3p
네오위즈게임즈	5.6	6.6	8.1	6.6	11.3	5.7p
CJ E&M	-	-	-	-	-	-
게임하이	4.3	4.3	4.2	3.7	4.0	△0.3p
액토즈소프트	11.0	12.2	10.7	17.9	13.9	2.9p
웹젠	2.9	3.0	3.2	3.2	3.2	0.3p
와이디온라인	4.0	2.7	2.7	2.1	2.0	△2.0p
이스트소프트	2.5	2.4	2.5	2.4	2.5	0.0p
한빛소프트	2.0	2.1	2.5	3.5	3.7	1.7p
컴투스	2.1	2.0	2.0	1.9	2.0	△0.1p
엠게임	5.3	6.6	6.8	6.5	6.7	1.4p
드래곤플라이	4.5	4.6	4.7	4.5	4.6	0.1p
와이앤케이코리아	12.5	10.9	12.8	13.3	12.9	0.4p
제이씨엔터테인먼트	2.5	2.5	2.5	2.3	2.4	△0.1p
바른손게임즈	2.2	2.8	2.7	2.4	2.3	0.1p
소프트맥스	1.7	1.7	1.7	1.7	1.8	0.1p
조이맥스	4.7	4.8	4.6	4.3	6.3	1.6p
게임빌	5.5	5.3	5.6	5.6	5.5	0.0p
위메이드엔터테인먼트	6.9	6.3	5.3	4.5	4.0	△2.9p
게임산업	5.4	5.8	6.3	6.1	6.8	1.4p
콘텐츠산업	7.0	7.3	7.6	7.8	8.2	1.2p

## 부록2. 상장사 매출구조 분석

### □ 게임

#### <게임\_NHN> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품 목	2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비(%)
	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
매출	2,147,412	576,065	574,740	595,560	642,959	2,389,324	673,580	100.0	4.8	16.9
검색광고	1,081,776	298,666	297,959	294,634	315,233	1,206,492	327,815	48.7	4.0	9.8
디스플레이광고	298,679	73,876	90,005	87,990	94,783	346,654	78,995	11.7	-16.7	6.9
온라인게임	640,673	164,089	140,041	155,457	148,861	608,448	156,343	23.2	5.0	-4.7
기타	126,284	39,434	46,736	57,478	84,082	227,730	110,427	16.4	31.3	180.0

- NHN의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 4.8% 상승, 전년동기대비 16.9% 증가하였으며, 매출의 48.7%를 차지하는 검색광고에서 전기대비 4.0% 상승, 전년동기대비 9.8% 증가
- 온라인게임은 '13년 1분기 기준 전기대비 5.0% 상승하였으나, 전년동기대비 4.7% 감소

#### <게임\_CJ E&M> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

사업부문	2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비(%)
	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
방송사업 부문	635,789	162,263	209,023	187,259	205,606	764,151	172,249	46.7	-16.2	6.2
게임사업 부문	208,115	59,617	53,702	49,088	49,677	212,084	93,052	25.2	87.3	56.1
영화사업 부문	166,784	61,752	25,492	48,160	83,556	218,960	56,826	15.4	-32.0	-8.0
음악/공연 사업부문	132,465	36,855	42,774	56,779	62,982	199,390	46,803	12.7	-25.7	27.0
합계	1,143,148	320,488	330,990	341,285	401,822	1,394,585	368,930	100.0	-8.2	15.1

- CJ E&M의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 8.2% 하락, 전년동기대비 15.1% 증가하였으며, 게임사업을 제외한 나머지는 전기대비 하락, 영화사업을 제외한 나머지는 전년동기대비 증가
- 영화사업부문은 '13년 1분기 기준 전기대비, 전년동기대비 모두 감소
- 게임사업부문은 '13년 1분기 기준 매출 비중이 25.2%로 전기대비, 전년동기대비 모두 큰 폭 증가

<게임\_엔씨소프트> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비 (%)
		합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
리니지	수 출	19,105	3,644	3,460	3,124	4,100	14,328	3,115	2.5	-24.0	-14.5
	내 수	179,396	40,118	55,134	35,617	59,823	190,692	63,239	50.7	5.7	57.6
	합 계	198,501	43,762	58,594	38,742	63,922	205,020	66,354	53.2	3.8	51.6
리니지II	수 출	18,993	4,012	3,457	3,071	3,606	14,146	3,189	2.6	-11.6	-20.5
	내 수	45,946	8,583	6,988	4,797	5,834	26,202	6,761	5.4	15.9	-21.2
	합 계	64,939	12,596	10,444	7,868	9,441	40,349	9,950	8.0	5.4	-21.0
아이온	수 출	50,652	11,300	10,494	8,554	7,831	38,179	6,188	5.0	-21.0	-45.2
	내 수	167,897	42,824	28,380	19,737	15,690	106,631	21,538	17.3	37.3	-49.7
	합 계	218,549	54,124	38,874	28,291	23,522	144,811	27,726	22.2	17.9	-48.8
블레이드 앤소울	수 출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내 수	0	0	0	35,243	26,904	62,147	16,504	13.2	-38.7	-
	합 계	0	0	0	35,243	26,904	62,147	16,504	13.2	-38.7	-
길드워	수 출	14	3	2	2	-7	0	0	0.0	-100.0	-100.0
	내 수	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	합 계	14	3	2	2	-7	0	0	0.0	-100.0	-100.0
기타	수 출	7,302	2,154	2,027	2,180	2,018	8,379	785	0.6	-61.1	-63.6
	내 수	10,872	3,226	6,614	730	4,026	14,596	3,452	2.8	-14.3	7.0
	합 계	18,174	5,380	8,641	2,910	6,044	22,975	4,238	3.4	-29.9	-21.2
합 계	수 출	96,066	21,113	19,440	16,931	17,548	75,032	13,278	10.6	-24.3	-37.1
	내 수	404,111	94,751	97,116	96,124	112,277	400,268	111,495	89.4	-0.7	17.7
	합 계	500,177	115,864	116,556	113,056	129,826	475,302	124,773	100.0	-3.9	7.7

- 엔씨소프트의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 3.9% 하락, 전년동기대비 7.7% 증가하였으며, 매출 비중 53.2%인 리니지는 전년도 1분기 이후 꾸준히 매출이 증가하고 있으나, 리니지II, 아이온 등이 전년동기대비 크게 감소
- '12년 3분기 신규 진입한 블레이드앤소울은 출시 이후 계속 매출이 감소하여, '13년 1분기 기준 전기대비 38.7% 하락
- 수출이 지속적으로 감소세를 보이면서 '13년 1분기 기준 전기대비 24.3% 하락, 전년동기대비 37.1% 감소

<게임\_액토즈소프트> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

매출유형 및 품목	구분	판매경로	2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비 (%)
			합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
온라인 게임( 제품)	국내	개인(인포 삼 포함)	7,217	2,411	1,536	1,509	1,717	7,173	2,064	5.7	20.2	-14.4
		PC방	2	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	수출	개별 계약	92,052	22,616	17,594	17,651	16,467	74,328	16,186	44.3	-1.7	-28.4
모바일 게임( 제품)	국내	개인	0	0	0	45	1,229	1,274	18,032	49.4	1367.2	-
		해외	0	0	0	1	0	1	114	0.3	-	-
	개별계약	0	0	0	45	157	202	114	0.3	-27.4	-	
합 계			99,271	25,027	19,131	19,250	19,570	82,978	36,510	100.0	86.6	45.9

- 액토즈소프트의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 86.6% 상승, 전년동기대비 45.9% 증가
- 기존 매출 비중이 가장 높던 온라인게임 수출은 지속적인 감소세를 보인 반면, 전년 3분기 출시한 모바일 게임은 매출이 폭발적으로 증가하면서 액토즈소프트의 성장을 견인하는 상황

<게임\_드래곤플라이> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

매출 유형	품 목		2011년	2012년					2013년	구성 비(%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비(%)
			합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
게임	스페셜포스외	수출	18,391	4,399	3,520	3,379	3,502	14,800	3,021	50.3	-13.7	-31.3
		내수	15,006	3,902	3,965	3,602	3,308	14,777	2,984	49.7	-9.8	-23.5
		합계	33,397	8,301	7,485	6,981	6,810	29,577	6,005	100.0	-11.8	-27.7
기타	기타	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
		내수	2,990	1,633	2,269	54	11	3,967	0	0.0	-100.0	-100.0
		합계	2,990	1,633	2,269	54	11	3,967	0	0.0	-100.0	-100.0
합계		수출	18,391	4,399	3,520	3,379	3,502	14,800	3,021	50.3	-13.7	-31.3
		내수	17,996	5,535	6,234	3,656	3,319	18,744	2,984	49.7	-10.1	-46.1
		합계	36,387	9,934	9,754	7,035	6,821	33,544	6,005	100.0	-12.0	-39.6

- 드래곤플라이의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 12.0% 하락, 전년동기대비 39.6% 감소
- 기타 매출 포함 주 사업인 게임 부분의 매출이 지속적으로 감소하고 있으며, 게임은 '13년 1분기 기준 전기대비 11.8% 하락, 전년동기대비 27.7% 감소

<게임\_게임하이> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

사업 부문	품 목		2011년	2012년					2013년	구성 비(%)	1분기 전기대비(%)	1분기 전년동기 대비(%)
			합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
온라인 게임	데카론	수출	1,303	449	296	444	621	1,811	453	2.5	-27.1	0.9
		내수	5,224	1,688	1,181	1,292	1,248	5,410	1,174	6.6	-6.0	-30.4
		합계	6,527	2,136	1,478	1,736	1,870	7,221	1,627	9.1	-13.0	-23.8
	서든어택	수출	2,062	667	752	764	795	2,978	721	4.1	-9.3	8.1
		내수	30,532	13,208	10,328	8,982	9,680	42,198	15,378	86.5	58.9	16.4
		합계	32,594	13,875	11,080	9,746	10,475	45,176	16,099	90.5	53.7	16.0
	기타 게임 및 서비스	수출	1,517	29	27	98	238	391	60	0.3	-74.8	109.3
		내수	344	180	106	0	0	286	0	0.0	-	-100.0
		합계	1,861	208	133	98	238	677	60	0.3	-74.8	-71.2
기타	운영매출 등	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
		내수	273	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
		합계	273	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
합계		수출	4,882	1,145	1,075	1,306	1,654	5,180	1,235	6.9	-25.3	7.9
		내수	36,373	15,075	11,615	10,275	10,929	47,894	16,552	93.1	51.5	9.8
		합계	41,255	16,220	12,691	11,580	12,583	53,073	17,787	100.0	41.4	9.7

- 게임하이의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 41.4% 상승, 전년동기대비 9.7% 증가하였으며, 매출 비중이 90.5%인 서든어택의 매출이 전기대비 53.7% 상승, 전년동기대비 16.0% 증가하면서 지속적인 증가세



- 매출 비중 9.1%의 데카론은 큰 매출 변화 없이 줄어드는 추세로 '13년 1분기 기준 전기대비 13.0% 하락, 전년동기대비 23.8% 감소

<게임\_컴투스> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비(%)
	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
모바일게임	33,147	10,281	20,839	21,812	20,300	73,232	23,749	95.5	17.0	131.0
온라인게임 / 기타	3,078	963	1,170	635	923	3,691	1,107	4.5	19.9	15.0
합계	36,225	11,244	22,009	22,447	21,224	76,924	24,856	100.0	17.1	121.1

- 컴투스의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 17.1% 상승, 전년동기대비 121.1% 증가하였으며, 모바일게임과 온라인게임 모두 전기대비, 전년동기대비 증가
- 모바일게임은 지속적인 증가세를 보이면서 '11년대비 '12년에 매출액이 2배 넘게 증가했으며, 그 증가세는 계속 이어져 '13년 1분기 기준 전기대비 17.0% 상승, 전년동기대비 131.0% 증가

<게임\_와이디온라인> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비(%)	1분기 전년동기 대비(%)
	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
수출	24,799	5,164	5,294	3,655	3,010	17,123	2,710	39.9	-10.0	-47.5
내수	19,969	4,313	3,681	3,447	4,461	15,902	4,079	60.1	-8.6	-5.4
합계	44,768	9,477	8,975	7,102	7,471	33,025	6,789	100.0	-9.1	-28.4

- 와이디온라인의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 9.1% 하락, 전년동기대비 28.4% 감소하였으며, 내수와 수출 모두 전기대비, 전년동기대비 감소

<게임\_이스트소프트> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품목	2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비(%)	
	합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기				
알뜰즈패키지	수출	22	4	3	28	1	36	0	0.0	-100.0	-100.0
	내수	6,842	1,633	2,167	1,816	1,436	7,052	2,015	25.7	40.3	23.4
	합계	6,864	1,637	2,170	1,844	1,437	7,088	2,015	25.7	40.3	23.1
알뜰즈서비스 & 광고	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내수	5,568	1,110	1,420	716	1,818	5,064	1,112	14.2	-38.8	0.2
	합계	5,568	1,110	1,420	716	1,818	5,064	1,112	14.2	-38.8	0.2
인터넷디스크 등	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내수	2,046	988	193	540	523	2,244	574	7.3	9.7	-41.9
	합계	2,046	988	193	540	523	2,244	574	7.3	9.7	-41.9
카발온라인& 하울링썬드	수출	8,889	2,061	1,883	2,192	1,585	7,721	1,268	16.1	-20.0	-38.5
	내수	9,770	2,202	1,731	1,125	1,374	6,432	2,883	36.7	109.8	30.9
	합계	18,659	4,263	3,614	3,317	2,959	14,153	4,151	52.9	40.3	-2.6
합계	수출	8,911	2,064	1,887	2,219	1,586	7,756	1,268	16.1	-20.1	-38.6
	내수	24,228	5,933	5,511	4,198	5,151	20,793	6,584	83.9	27.8	11.0
	합계	33,138	7,998	7,397	6,417	6,737	28,549	7,852	100.0	16.6	-1.8

- 이스트소프트의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 16.6% 상승, 전년동기대비 1.8% 감소
- 카발온라인&하울링쏘드로 대표되는 게임사업부분은 52.9%의 매출 비중으로 이스트소프트에서 가장 크며, '12년 계속 감소를 보이다가 '13년 1분기 상승하였으나, 전년동기대비 2.6% 감소

<게임\_제이씨엔터테인먼트> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기대비 (%)
		합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
온라인 게임	수 출	11,792	3,440	3,117	2,428	4,596	13,581	2,687	24.1	-41.5	-21.9
	내 수	27,609	6,627	3,277	3,356	3,191	16,451	2,979	26.8	-6.6	-55.0
	합 계	39,401	10,067	6,395	5,784	7,787	30,032	5,665	50.9	-27.2	-43.7
모바일 게임	수 출	0	0	0	23	64	87	158	1.4	147.1	-
	내 수	4,352	8,728	10,985	7,831	5,322	32,866	5,308	47.7	-0.3	-39.2
	합 계	4,352	8,728	10,985	7,854	5,385	32,952	5,466	49.1	1.5	-37.4
합 계	수 출	11,792	3,440	3,117	2,451	4,660	13,668	2,844	25.6	-39.0	-17.3
	내 수	31,961	15,354	14,263	11,187	8,512	49,316	8,286	74.4	-2.7	-46.0
	합 계	43,753	18,794	17,380	13,638	13,172	62,984	11,131	100.0	-15.5	-40.8

- 제이씨엔터테인먼트의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 15.5% 하락, 전년동기대비 40.8% 감소하였으며, 온라인/모바일 게임 모두 전년동기대비 큰 폭 감소

<게임\_바른손게임즈> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기대비 (%)
		합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
라스트카오스 로열티수입외	해외	7,307	1,514	1,096	1,023	1,066	4,699	874	74.5	-18.0	-42.3
	국내	74	3	0	0	0	3	0	0.0	-100.0	-100.0
	합계	7,381	1,517	1,097	1,022	1,066	4,702	874	74.5	-18.0	-42.4
라그하임 로열티수입외	해외	314	67	51	39	74	231	27	2.3	-63.6	-59.7
	국내	1,512	370	263	202	259	1,094	272	23.2	4.9	-26.5
	합계	1,826	437	314	241	334	1,326	299	25.5	-10.3	-31.6
기 타 (서비스제공)	해외	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	국내	383	49	11	37	-47	50	0	0.0	-100.0	-100.0
	합계	383	49	11	37	-47	50	0	0.0	-100.0	-100.0
합계	해외	7,621	1,581	1,147	1,061	1,141	4,930	901	76.8	-21.0	-43.0
	국내	1,969	423	273	239	213	1,148	272	23.2	28.0	-35.7
	합계	9,590	2,003	1,422	1,300	1,353	6,078	1,173	100.0	-13.3	-41.4

- 바른손게임즈의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 13.3% 하락, 전년동기대비 41.4% 감소
- 라그하임의 국내 매출은 전기대비 소폭 증가하였으나, 매출 비중이 큰 라스트카오스의 매출이 크게 감소하여 '13년 1분기 기준 전기대비 18.0% 하락, 전년동기대비 42.4% 감소

<게임\_소프트맥스> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비 (%)
		합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
온라인게임	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-
	내수	8,035	1,898	1,230	997	1,324	5,449	1,845	99.5	39.4	-2.8
콘솔게임	수출	58	2	1	1	1	5	0	0.0	-100.0	-100.0
	내수	218	22	44	0	93	159	10	0.5	-89.2	-55.0
모바일게임	수출	0	0	0	0	0	0	0	0.0	-	-100.0
	내수	91	10	8	2	0	21	0	0.0	-100.0	-100.0
계		8,403	1,932	1,282	1,001	1,418	5,633	1,855	100.0	30.8	-4.0

- 소프트맥스의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 30.8% 상승, 전년동기대비 4.0% 감소
- '13년 1분기 매출 비중 99.5%인 온라인게임이 전기대비 39.4% 상승, 전년동기대비 2.8% 감소

<게임\_와이엔케이코리아> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

품 목		2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비 (%)
		합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
온라인 게임	국내	6,474	2,510	1,343	1,384	2,105	7,342	1,605	74.2	-23.8	-36.1
	해외	3,972	887	804	1,178	279	3,148	558	25.8	100.0	-37.1
합계		10,446	3,397	2,147	2,561	2,385	10,490	2,163	100.0	-9.3	-36.3

- 와이엔케이코리아의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 9.3% 하락, 전년동기대비 36.3% 감소
- 2011년 대비 2012년은 성장하지 못하고 정체되었으며, '13년 1분기는 해외 매출은 전기대비 100% 상승하였으나, 국내 매출이 23.8% 하락. 전년동기대비는 국내, 해외 매출 모두 30% 이상 감소

<게임\_게임빌> (2013년 1분기 기준)

(단위:백만원)

사업 부문	구분	2011년	2012년					2013년	구성비 (%)	1분기 전기대비 (%)	1분기 전년동기 대비 (%)
		합계	1분기	2분기	3분기	4분기	합계	1분기			
모바일 게임	수출	10,726	6,486	6,647	5,859	21,443	40,435	12,800	73.8	-40.3	97.3
	내수	32,028	10,066	8,584	10,731	437	29,818	4,549	26.2	941.0	-54.8
	합계	42,754	16,553	15,230	16,590	21,880	70,253	17,349	100.0	-20.7	4.8

- 게임빌의 매출구조를 살펴보면, '13년 1분기 기준 전기대비 20.7% 하락, 전년동기대비 4.8% 증가
- '12년 3분기까지 내수 중심이었던 매출이 '12년 4분기 이후 수출 중심으로 바뀌었으며, '13년 1분기 기준 수출이 73.8%, 내수가 26.2%

---

## 2013년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)

---

### 집필진

#### 한국콘텐츠진흥원

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

#### 외부집필

제갈근 (나이스신용평가정보 팀장), 박재원 (나이스신용평가정보 과장)

#### 외부자문

정우식 (재인용합경제연구소 박사), 이희승 (재인용합경제연구소 책임연구원),  
박성만 (메이븐스퀘어 이사)

발 행 인 홍 상 표

발 행 일 2013년 6월 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 주시길 바랍니다.

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