

# 2012년 2분기 및 상반기 게임산업 상장사 매출액

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

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 매출액						2012년 매출액				
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)	
NHN	5,048.4 6.5%	5,235.4 3.7%	10,283.8 18.2%	5,293.0 1.1%	5,897.3 11.4%	21,474.1 19.9%	5,760.2 -2.3%	5,747.9 -0.2%	11,508.1 11.9%	9.8%	
엔씨소프트	1,269.3 -0.4%	1,401.5 10.4%	2,670.8 0.8%	1,240.9 -11.5%	1,090.1 -12.2%	5,001.8 -2.8%	1,158.6 6.3%	1,165.6 0.6%	2,324.2 -13.0%	-16.8%	
네오위즈 게임즈	1,482.4 18.6%	1,678.1 13.2%	3,160.5 70.5%	1,749.2 4.2%	1,767.8 1.1%	6,677.5 55.1%	1,972.3 11.6%	1,683.6 -14.6%	3,655.9 15.7%	0.3%	
CJ E&M	260.3 58.3%	672.3 158.3%	932.6 -18.5%	548.4 -18.4%	600.2 9.4%	2,081.2 -8.5%	596.2 -0.7%	537.0 -9.9%	1,133.2 21.5%	-20.1%	
게임하이	102.4 28.3%	85.3 -16.7%	187.7 -1.1%	83.3 -2.3%	126.7 52.1%	397.7 14.6%	162.2 28.0%	126.9 -21.8%	289.1 54.0%	48.8%	
액토즈 소프트	235.1 -3.1%	248.1 5.5%	483.2 -10.5%	256.4 3.3%	253.1 -1.3%	992.7 -4.0%	250.3 -1.1%	191.3 -23.6%	441.6 -8.6%	-22.9%	
웹젠	132.5 -8.0%	143.0 7.9%	275.5 104.2%	154.8 8.3%	181.1 17.0%	611.4 48.7%	161.3 -10.9%	132.8 -17.7%	294.1 6.8%	-7.1%	
와이디 온라인	115.4 -5.2%	109.9 -4.8%	225.3 -13.0%	113.6 3.4%	108.8 -4.2%	447.7 -12.2%	94.7 -13.0%	89.8 -5.2%	184.5 -18.1%	-18.3%	
이스트 소프트	73.8 1.1%	80.0 8.4%	153.8 15.7%	68.5 -14.4%	109.1 59.3%	331.4 24.0%	80.0 -26.7%	74.0 -7.5%	154.0 0.1%	-7.5%	
한빛소프트	51.5 -75.7%	76.4 48.3%	127.9 -20.6%	92.4 20.9%	214.3 131.9%	434.6 -1.1%	89.1 -58.4%	82.7 -7.2%	171.8 34.3%	8.2%	
컴투스	73.2 -16.2%	85.3 16.5%	158.5 7.5%	91.3 7.0%	112.4 23.1%	362.2 17.1%	112.4 0.0%	220.1 95.8%	332.5 109.8%	158.0%	
엠게임	114.3 -2.1%	106.2 -7.1%	220.5 -14.3%	113.4 6.8%	109.0 -3.9%	442.9 -10.5%	121.6 11.6%	105.2 -13.5%	226.8 2.9%	-0.9%	
드래곤 플레이	96.1 4.8%	103.6 7.8%	199.7 17.4%	81.2 -21.6%	83.0 2.2%	363.9 2.4%	99.4 19.8%	97.5 -1.9%	196.9 -1.4%	-5.9%	
와이엔케이 코리아	27.0 -8.5%	23.3 -13.7%	50.3 -27.4%	21.5 -7.7%	32.7 52.1%	104.5 -19.1%	33.9 3.7%	21.5 -36.6%	55.4 10.1%	-7.7%	
제이씨엔터 테인먼트	95.4 28.1%	86.5 -9.3%	181.9 47.5%	89.4 3.4%	121.4 35.8%	392.7 55.0%	187.9 54.8%	173.8 -7.5%	361.7 98.8%	100.9%	
바른손 게임즈	26.5 14.7%	24.1 -9.1%	50.6 4.5%	23.0 -4.6%	22.3 -3.0%	95.9 -0.5%	20.0 -10.3%	14.2 -29.0%	34.2 -32.4%	-41.1%	
소프트맥스	21.3 21.7%	20.5 -3.8%	41.8 37.5%	19.2 -6.3%	23.0 19.8%	84.0 33.8%	17.2 -25.2%	14.9 -13.4%	32.1 -23.2%	-27.3%	
조이맥스	61.4 10.8%	64.7 5.4%	126.1 -16.2%	59.6 -7.9%	80.5 35.1%	266.2 -2.2%	69.0 -14.3%	64.8 -6.1%	133.8 6.1%	0.2%	
게임빌	63.7 -32.8%	98.2 54.2%	161.9 15.6%	100.0 1.8%	165.6 65.6%	427.5 39.6%	165.5 -0.1%	152.3 -8.0%	317.8 96.3%	55.1%	
위메이드 엔터테인먼트	281.9 -31.9%	274.5 -2.6%	556.4 21.1%	286.8 4.5%	298.4 4.0%	1,141.6 4.8%	308.0 3.2%	261.5 -15.1%	569.5 2.4%	-4.7%	
합계	9,631.9 -0.8%	10,616.9 10.2%	20,248.8 16.6%	10,485.9 -1.2%	11,396.8 8.7%	42,131.5 17.0%	11,459.8 0.6%	10,957.4 -4.4%	22,417.2 10.7%	3.2%	

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

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

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

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

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

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

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

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

- 중소 게임업체들의 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게임수요에 부응하는 흥행작에 따라 업체별 실적 차이가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대로 온라인에 비해 모바일 등 스마트게임이 전반적인 매출 증가에 영향을 미침. 향후 유럽재정위기와 이에 따른 해외 게임수요 국가들의 경기회복 불확실성이 국내 내수 시장 성장 정체에 영향을 미칠 것으로 예상되나, 경쟁력 및 완성도가 확보된 스마트게임을 중심으로 해외 시장 선전이 전망됨
- ※ 컴투스, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 3개 업체는 자체 개발 및 론칭한 스마트게임의 실적호조에 따라 '12년 2분기 전년동기대비 158.0%, 100.9%, 55.1% 증가

- 게임 '12년 상반기 매출액은 약 2조 2,417억원으로 전년동기대비 10.7% 증가
  - 네오위즈게임즈는 '12년 상반기 매출액의 경우 3,655억원으로 전년동기대비 15.7% 증가
  - 컴투스는 '12년 상반기 매출액의 경우 332억원으로 전년동기대비 109.8% 증가
  - 게임빌은 '12년 상반기 매출액의 경우 317억원으로 전년동기대비 96.3% 증가

<그림> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

