

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

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 수출액						2012년 수출액			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	2분기 (전년동기)
NHN	-	-	-	-	-	-	-	-	-	-
엔씨소프트	256.0	224.9	480.9	218.0	261.2	960.1	211.1	194.5	405.6	-13.5%
네오위즈게임즈	688.1	676.5	1,364.6	766.4	745.7	2,876.7	931.7	808.3	1,740.0	19.5%
CJ E&M	28.4	98.9	127.3	75.6	79.5	282.4	101.3	84.7	186.0	-14.4%
게임하이	7.1	8.2	15.3	9.9	23.6	48.8	11.4	10.8	22.2	31.7%
액토즈소프트	220.2	225.1	445.3	241.6	233.6	920.5	226.2	175.9	402.1	-21.9%
웹젠	69.5	82.3	151.8	80.4	97.6	329.8	88.0	82.3	170.3	0.0%
와이디온라인	67.8	60.8	128.6	61.6	57.8	248.0	51.6	53.0	104.6	-12.8%
이스트소프트	17.2	20.9	38.1	23.4	36.3	97.8	20.6	18.9	39.5	-9.6%
한빛소프트	25.4	50.4	75.8	41.2	46.7	163.7	34.9	32.4	67.3	-35.7%
컴투스	25.3	40.4	65.7	54.8	55.7	176.2	64.5	140.8	205.3	248.5%
엠게임	49.4	45.1	94.5	50.1	91.3	235.9	55.1	51.1	106.2	13.3%
드래곤플레이	57.2	45.6	102.8	39.9	44.9	187.6	44.0	35.2	79.2	-22.8%
와이엔케이 코리아	10.9	11.0	21.9	8.1	11.0	41.0	8.9	8.0	16.9	-27.3%
제이씨 엔터테인먼트	15.4	18.7	34.1	14.8	69.0	117.9	34.4	31.2	65.6	66.8%
바른손게임즈	22.1	19.8	41.9	18.1	16.2	76.2	15.8	11.5	27.3	-41.9%
소프트맥스	0.0	0.6	0.6	0.0	0.0	0.6	0.0	0.0	0.0	-100.0%
조이맥스	54.9	47.7	102.6	42.3	55.0	199.9	43.4	37.2	80.6	-22.0%
게임빌	12.1	38.3	50.4	25.1	31.8	107.3	64.9	66.4	131.3	73.4%
위메이드 엔터테인먼트	27.9	26.6	54.5	21.5	833.9	909.9	230.1	192.6	422.7	624.1%
합계	1,654.9	1,741.8	3,396.7	1,792.8	2,790.8	7,980.3	2,237.9	2,034.8	4,272.7	16.8%
	5.7%	5.3%	28.2%	2.9%	55.7%	42.2%	-19.8%	-9.1%	25.8%	

- 게임 '12년 2분기 수출액은 약 2,034억원으로 전년동기대비 16.8% 증가했으나 전분기대비 9.1% 하락. '11년 1분기 이후 전체 콘텐츠 산업 수출액 성장을 견인하고 있으나 '12년 1분기부터 하락세
 - '12년 2분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 62.6%로 '11년 2분기 (67.4%)에 비해 4.8%p 낮은 수준
 - '12년 2분기 수출액 중 대형업체인 네오위즈게임즈, 위메이드엔터테인먼트는 전년동기대비 19.5%, 624.1% 증가. 이는 개발력 및 자금력 보유 등으로 스마트게임 및 대형게임 경쟁력에 기인. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터의 전년동기대비 감소세가 '11년 3분기 이후 증가하다가 '12년 2분기는 감소로 전환되었으며 전년동기대비 21.9% 감소
 - ※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 1분기에 전년동기대비 7.1% 증가했으나 '11년 2분기부터 감소를 나타내고 있으며 '12년 2분기는 전년동기대비 13.5% 감소
 - 중소형 업체 중에서 게임하이, 컴투스, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트, 게임빌 등 5개 업체는 '11년 4분기부터 연속으로 스마트게임 등 신작게임들의 국내외 수요증가로 '12년 2분기 수출액이 전년동기대비 높은 증가율 기록
 - ※ 컴투스 및 게임빌은 모바일 전문게임업체로 스마트폰 등 스마트기기의 보급확대 등 스마트게임수요 인프라 증대가 수출 증가에 긍정적으로 영향을 미쳐 '11년 1분기 이후 큰 폭의 수출증가를 보임. 컴투스 및 게임빌의 '12년 2분기 수출액은 전년동기대비 각각 248.5%(154.9%)¹⁾, 73.4%(436.4%) 증가
 - ※ 제이씨엔터테인먼트 및 게임하이는 '12년 2분기 전년동기대비 66.8%(123.4%)²⁾, 31.7%(60.6%) 증가
 - 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기부터의 상승세가 '11년 4분기까지 이어지다가 '12년 1분기 이후 하락세. 향후 콘텐츠 소비에 부응하는 스마트기기의 지속 출시 등 게임시장 수요 인프라 성장에 따라 개발사들의 경쟁력을 보유 작품 출시 등으로 실적 상승은 긍정적
 - ※ '10년 3분기에서 '12년 1분기까지 전분기대비 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%, 2.9%, 55.7% 상승, 19.8% 하락

1) 2012년 1분기 전년동기대비 수출액 성장률

2) 2012년 1분기 전년동기대비 수출액 성장률

- 게임 '12년 상반기 수출액은 약 4,272억원으로 전년동기대비 25.8% 증가
 - 네오위즈게임즈는 '12년 상반기 수출액의 경우 1,740억원으로 전년동기대비 27.5% 증가
 - 컴투스는 '12년 상반기 수출액의 경우 205억원으로 전년동기대비 212.5% 증가
 - 게임빌은 '12년 상반기 수출액의 경우 131억원으로 전년동기대비 160.5% 증가
 - 제이씨엔터테인먼트는 '12년 상반기 수출액의 경우 65억원으로 전년동기대비 92.4% 증가

<그림> '11년 2분기~'12년 2분기 게임(상장사) 수출액 변동

(단위 : 억원, %)

