

2012년 3분기 게임산업 상장사 매출액

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

(단위 : 억원, %)

구분	2011년 매출액					2012년 매출액			
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)
NHN	5,038.2 6.3%	5,245.6 4.1%	5,293.0 0.9%	5,897.3 11.4%	21,474.1 19.9%	5,760.1 -2.3%	5,747.9 -0.2%	5,955.6 3.6%	12.5%
엔씨소프트	1,269.3 -0.4%	1,401.5 10.4%	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%	1,130.6 -3.0%	-8.9%
네오위즈 게임즈	1,482.3 18.6%	1,678.2 13.2%	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%	1,656.1 -1.6%	-5.3%
CJ E&M	260.3 58.3%	672.3 158.3%	548.4 -18.4%	600.2 9.4%	2,081.2 -8.5%	596.2 -0.7%	537.0 -9.9%	490.9 -8.6%	-10.5%
게임하이	102.4 28.3%	85.3 -16.7%	83.3 -2.3%	126.7 52.1%	397.7 14.6%	162.2 28.0%	126.9 -21.8%	115.8 -8.7%	39.0%
액토즈소프트	235.1 -3.1%	248.1 5.5%	256.4 3.3%	253.1 -1.3%	992.7 -4.0%	250.3 -1.1%	191.3 -23.6%	192.5 0.6%	-24.9%
웹젠	132.4 -8.1%	143.1 8.1%	154.8 8.2%	181.1 17.0%	611.4 48.7%	161.3 -10.9%	132.8 -17.7%	142.3 7.2%	-8.1%
와이디온라인	115.5 -5.1%	109.8 -4.9%	113.6 3.5%	108.8 -4.2%	447.7 -12.2%	94.7 -13.0%	89.8 -5.2%	71.0 -20.9%	-37.5%
이스트소프트	73.8 1.1%	80.0 8.4%	68.5 -14.4%	109.1 59.3%	331.4 24.0%	79.9 -26.8%	74.0 -7.4%	64.2 -13.2%	-6.3%
한빛소프트	51.4 -75.8%	76.5 48.8%	92.4 20.8%	101.9 10.3%	322.2 -26.7%	89.1 -12.6%	82.7 -7.2%	54.2 -34.5%	-41.3%
컴투스	73.2 -16.2%	85.3 16.5%	91.3 7.0%	112.4 23.1%	362.2 17.1%	112.4 0.0%	220.1 95.8%	224.5 2.0%	145.9%
엠게임	114.3 -2.1%	106.2 -7.1%	113.4 6.8%	109.0 -3.9%	442.9 -10.5%	121.6 11.6%	105.2 -13.5%	101.6 -3.4%	-10.4%
드래곤플라이	96.0 4.7%	103.7 8.0%	81.2 -21.7%	83.0 2.2%	363.9 2.4%	99.3 19.6%	97.5 -1.8%	70.4 -27.8%	-13.3%
와이앤케이 코리아	27.0 -8.5%	23.3 -13.7%	21.5 -7.7%	32.7 52.1%	104.5 -19.1%	34.0 4.0%	21.5 -36.8%	25.6 19.1%	19.1%
제이씨 엔터테인먼트	95.4 28.1%	86.5 -9.3%	89.4 3.4%	121.4 35.8%	392.7 55.0%	175.0 44.2%	173.8 -0.7%	149.3 -14.1%	67.0%
바른손게임즈	26.4 14.3%	24.2 -8.3%	23.0 -5.0%	22.3 -3.0%	95.9 -0.5%	20.0 -10.3%	14.2 -29.0%	13.0 -8.5%	-43.5%
소프트맥스	21.3 21.7%	20.5 -3.8%	19.2 -6.3%	23.0 19.8%	84.0 33.8%	17.3 -24.8%	14.9 -13.9%	10.0 -32.9%	-47.9%
조이맥스	61.4 10.8%	64.7 5.4%	59.6 -7.9%	80.5 35.1%	266.2 -2.2%	69.0 -14.3%	64.8 -6.1%	66.4 2.5%	11.4%
게임빌	63.8 -32.7%	98.1 53.8%	100.0 1.9%	165.6 65.6%	427.5 39.6%	165.5 -0.1%	152.3 -8.0%	165.9 8.9%	65.9%
위메이드 엔터테인먼트	281.9 -31.9%	274.5 -2.6%	284.0 3.5%	317.9 11.9%	1,158.3 6.4%	308.0 -3.1%	261.5 -15.1%	282.5 8.0%	-0.5%
합계	9,621.4 -0.9%	10,627.4 10.5%	10,483.1 -1.4%	11,303.9 7.8%	42,035.8 16.7%	11,446.8 1.3%	10,957.4 -4.3%	10,982.4 0.2%	4.8%

- 게임 '12년 3분기 매출액은 약 1조 982억원으로 전년동기대비 4.8% 증가했으며 전분기대비 0.2% 상승
 - '10년은 분기별 상승 및 하락을 보였으며 '11년 1분기 이후 상승기조가 '12년 2분기에 다소 큰 폭의 하락세를 나타냈으나 '12년 3분기 상승으로 전환
 - ※ '09년의 미국발 금융위기에 따른 경기 저점에서 '10년부터 '11년 상반기까지 경기 상승이 이어졌으나, '11년 하반기에 발생한 유럽재정위기 등 대외 충격으로 국내 경기 상승기조에 악영향이 우려되는 상황. 이러한 대내외 거시경제 불확실성이 '12년에 들어서도 저감되지 않으면서 향후 게임산업의 국내 매출액 등 실적 증가에 있어 다소 부정적일 것으로 전망. 다만, 1) 대내외 경쟁력을 보유한 국내 대작게임 지속 출시 및 이를 통한 중국 등 해외수출의 상승기조 확보 2) 스마트기기 보급 확대 등 게임이용 패러다임 및 수요 인프라 변화에 따른 스마트게임 공급확대 등이 매출액 등 실적 상승의 주요 요인으로 작용할 것으로 예상
 - ※ 온라인게임은 연령층을 불문하고 투입비용 대비 효율적이어서 다양한 소비층을 형성해 경기 정체 및 하락에 의한 매출감소의 우려는 다른 분야 대비 낮음. 특히 온라인게임은 어린이, 청소년 등 학생층의 여름·겨울 방학시즌의 경우 온라인게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기, 2분기는 야외활동이 활발해져 계절적 비수기
 - 대형업체¹⁾들의 경우 일부 업체가 '11년 1분기 이후 매출액 증가세를 주도 하였으나 '12년 2분기 들어 다소 주춤. '12년 3분기는 업체별 매출실적 편차와 함께 매출 정체 또는 감소를 보이고 있으나 수출은 상대적으로 호조세가 이어져 국내매출 부진을 상쇄
 - 네오위즈게임즈는 수출의 경우 중국 등 아시아권 시장에서 기존 퍼블리싱 게임들의 이용이 이어지고 있으며 유럽지역 등 시장 다변화로 '12년 3분기 매출감소를 수출 확대로 만회, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 5.3% 감소
 - ※ 네오위즈게임즈는 매출의 급증세가 '12년 2분기까지 이어지다가 3분기 들어 감소. '10년부터 전반적으로 실적호조가 나타나고 있으며, 이는 국내내수 보다는 해외수출액 성장에 기인. '12년 3분기 수출액은 전년동기대비 7.0% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 FPS 장르의 '크로스파이어'가 '12년 8월 현재 동시 접속자수가 400만명을 이르는 등 중국시장에서의 성장세가 '11년에 이어 지속되고 있으며 또한 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국, 일본 등 40여개국 해외시장 진출로 매출액 증가. '12년 3분기 매출액 대비 수출비중은 약 49.5%로 '12년 2분기 대비 1.5%p 증가

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

- NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세가 '12년 2분기 들어 약간 감소했으나 성장기조를 이어가고 있으며 '12년 3분기 매출액²⁾은 전년동기대비 12.5% 증가
- 위메이드엔터테인먼트는 '11년 1분기 이후 성장에 있어 등락을 나타내고 있으며 '12년 2분기 이후 감소세이며, '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 0.5% 감소
- 엔씨소프트는 '10년 4분기부터 '11년 1분기까지 다소 낮은 매출액 증가세에서 '11년 2분기 이후 증가를 보였으나 '11년 4분기부터 감소세. '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 8.9% 감소. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 매출액 감소세가 '11년 3분기부터 일부 증가기조를 보였으나, '12년 2분기 이후 감소세로 전환되었으며 '12년 3분기 매출액은 전년동기대비 24.9% 큰 폭 감소
 - ※ 엔씨소프트의 온라인게임인 블레이드앤소울은 '12년 2분기에 론칭되었으며 3분기말 현재 점유율이 11.52%로 전분기 점유율 13.85%에 비해 약간 하락. '12년 3분기말 현재 블레이드앤소울, 리니지, 리니지2, 아이온의 총 점유율은 약 22.83%로 '11년 4분기 19.16%, '11년 3분기 21.31% 등 점유율 하락세가 '12년 2분기 이후 점유율 확대 추세. '12년 3분기 이후 매출액 등 실적호조 여부는 1) 넥슨과의 합병에 따른 신규 게임의 지속 개발 및 론칭 2) 기존 및 신작게임들의 중국 등 해외시장 선전 등이 영향을 미칠 것으로 예상
- 향후 국내 대형업체들을 중심으로 적극적인 인수합병 등을 통한 국내 및 해외시장 확대를 모색할 것으로 예상되면서, 일부 업체에 편중된 시장구조 및 게임산업 활성화에 대한 다면적 검토 필요
- 중소 게임업체들의 국내 매출액은 '11년 1분기부터 국내외 게임수요에 부응하는 경쟁력을 확보한 흥행작의 유무에 따라 업체별 편차가 나타나고 있으며 특히 스마트기기 보급 확대로 온라인 분야에 비해 모바일 및 SNS에 기반한 SNG게임 등 스마트게임이 매출 확대에 긍정적 영향. 향후 유럽재정 위기 등 대외불확실성이 점진적으로 해소되면서 중국 등 해외 게임수요 국가들의 경기회복이 가시화 될 경우 국내 게임 내수시장 성장에 긍정적 요인

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

으로 작용할 것으로 예상되며 특히 경쟁력 및 완성도가 보유한 스마트게임은 해외시장을 중심으로 큰 폭의 호조 전망

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

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

<그림> '11년 3분기~'12년 3분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

