

국내 주요 인터넷업체 '08년 3/4분기 실적 분석

미래융합전략연구실 책임연구원 유선실
(T. 570-4333, sunsil@kisd.re.kr)

1. 개요

'08년 3/4분기 국내 주요 인터넷업체 실적은 온라인광고 시장 둔화, 웹보드게임에 대한 정부규제 등으로 성장이 둔화되었으나 3분기 누적 실적은 양호한 것으로 나타났다. 이에 본 고에서는 국내 인터넷업계의 최근 실적과 향후 전망에 대해 살펴보고자 하겠다.

2. 현황

가. 주요 인터넷업체의 3/4분기 실적 분석

NHN과 다음 등 포털은 내수 부진에 따라 온라인광고 시장 성장이 둔화되었으며, 특히 경기침체에 민감한 디스플레이광고의 부진으로 전분기 대비 마이너스 성장하였다. 게임의 경우에는 7월 정부의 웹보드게임 사행성 규제¹⁾로 인해 한게임, CJ인터넷 등 웹보드게임 비중이 높은 업체는 전분기 대비 마이너스 성장을 한 반면, 올림픽 영향으로 스포츠게임 매출 및 해외 수출 비중이 높은 업체들은 양호한 성장세를 나타냈다. 특히 주요 게임 업체의 3분기 누적 수출 실적은 적극적 해외 진출과 환율 상승에 따른 원화기준 수출액 증가로 전년 동기 대비 두자리수 이상의 성장세를 나타내고 있다. 게임업체들은 중국, 대만, 동남아 등에 편중되어 있던 수출 지역을 미국, 일본, 유럽 등 온라인게임 성장기에 있는 시장으로 지역 다변화를 하고 있고, 네오위즈, CJ인터넷 등 대형 게임포털 업체들의 해외 진출이 가시화되고 있다.

1) 문화체육관광부는 7월부터 고스톱, 포커와 같은 웹보드게임에서 '풀베팅(고액 게임머니베팅)', '자동 베팅' 기능을 삭제하고, 아바타 패키지 가격을 1만원 이하로 제한

〈표 1〉 주요 인터넷업체별 실적 추이

(단위: 억 원, %)

	1Q08		2Q08		3Q08		'08 3Q 누적	
	매출액	영업 이익률	매출액	영업 이익률	매출액	영업 이익률	매출액	영업 이익률
NHN	2,953(47.9)	43.2	3,048(44.5)	42.2	2,930(24.1)	38.0	8,930(38.1)	41.1
(한게임)	905(79.5)	-	934(86.8)	-	864(33.0)	-	2,703(63.4)	
다음	564(17.4)	17.8	595(15.5)	21.9	587 (6.1)	21.2	1,746(12.7)	20.3
엔씨소프트	601 (4.6)	22.9	565 (8.4)	15.7	553 (7.5)	18.4	1,720 (6.7)	19.1
CJ인터넷	483(26.7)	30.8	464(27.8)	29.9	468(14.5)	26.3	1,415(22.7)	29.0
네오위즈게임즈	355 (5.0)	18.8	369(19.0)	20.1	443(33.6)	20.1	1,167(19.1)	19.7
액토즈소프트	154(29.5)	13.6	197(81.0)	14.0	241(62.0)	20.4	592(57.3)	16.5
에당온라인	181(25.7)	20.5	206(31.3)	21.3	213(29.9)	23.8	600(29.1)	22.0

주: 1. ()은 전년 동기 대비 증가율

2. 엔씨소프트는 본사기준 3. 네오위즈게임즈 1Q, 2Q는 네오위즈 분할전 게임부분 실적과 비교

자료: 각사 실적보고서

〈표 2〉 주요 온라인게임 업체의 수출 추이

(단위: 억 원, %)

	2005	2006	2007	2008 3Q 누적
엔씨소프트	399 (5.1)	336 (-15.8)	315 (-6.1)	289 (26.6)
액토즈소프트	235(-17.2)	273 (15.9)	481 (76.4)	560 (59.2)
에당온라인	8 (41.2)	127(1,543.3)	287 (125.7)	320 (58.4)
한빛소프트	130 (586.8)	272 (108.6)	132(-51.7)	138 (71.6)
웹젠	53(-31.6)	41 (-22.6)	86 (110.7)	81 (31.7)
네오위즈게임즈	23 (445.6)	12 (-48.3)	23 (89.3)	55 (292.4)
CJ인터넷	7(-85.2)	15 (107.1)	10(-34.2)	18 (573.8)

주: 1. 엔씨소프트는 본사 기준

2. 네오위즈게임즈의 '07년 분할 전 수출실적은 네오위즈의 게임부분 실적임

3. ()는 전년동기 대비 증감율

자료: 각사 공시자료, IR 자료

3. 결 어

'09년에는 경기침체에 따라 온라인광고시장은 둔화가 예상되나, 온라인게임은 해외진출과 신규 대작게임 출시 및 저렴한 여가수단으로 부각되어 성장 유지할 것으로 전망되고 있다. 특히 그동안 두자리수 이상의 고성장을 해온 온라인광고는 경기에 민감한 디스플레이광고의 부

진으로 둔화될 전망이다. 검색광고는 경기침체에도 불구하고 검색 트래픽이 줄어들지는 않고 있고, 중소형 광고주들의 직접적인 영업수단이므로 급감하지는 않을 전망이다, 전자상거래 수요 둔화로 클릭률 하락과 키워드 단가 상승 위축으로 상승세는 둔화될 것으로 전망되고 있다.

〈표 3〉 국내 온라인광고 시장 추이

(단위: 억 원, %)

	2005	2006	2007	2008(E)
검색광고	3,402(57.5)	4,892(43.8)	6,780(38.6)	8,225(21.3)
디스플레이광고	3,223(20.6)	4,015(24.6)	4,584(14.2)	5,000 (9.1)
온라인광고 전체	6,625(37.1)	8,907(34.4)	11,364(27.6)	13,225(16.4)
전체 광고시장 중 비중	9.4%	11.7%	14.5%	16.5%

주: ()는 전년대비 성장률

자료: 한국인터넷마케팅협회(2008. 9)

한편, 게임시장의 경우 게임의 주 이용자들은 10~30대로서 상대적으로 저렴한 여가수단으로 여겨지고 있어 경기에 민감하지 않고, 엔씨소프트의 '아이온' 등 신규大作게임의 흥행 및 해외 매출 증가로 양호한 실적을 유지할 것으로 전망된다.

참 고 문 헌

- [1] iNews24, “불황중에도 빛난 게임산업의 수출탑”, 2008. 12. 5
- [2] 아시아경제, “최악의 실적, 포털의 위기” 2008. 11. 7
- [3] 한국인터넷마케팅협회, “2008년 인터넷 광고비 예측”, 2008. 9
- [4] 한국신용평가정보, Kis-Value

주요국 마이크로웨이브 대역 전파사용료 현황

방송통신정책연구실 책임연구원 임동민
(T. 570-4237, dmyim@kisdi.re.kr)

1. 개 요

마이크로웨이브 주파수는 주로 고정 및 이동 방송용 중계와 통신중계용으로 이용되며 국제