

게임타이틀을 가장 많이 출시한 게임기업들

| 기업명 | 설립연도 | 게임수 | 비고 |
|------------------|-------|-----|------------------------------|
| NHN | 1999 | 547 | |
| 넥스텀미디어 | 2002 | 02 | 온라인컨텐츠 유통(노리박스) |
| 클라이맥스 | 2002 | 112 | 웹홈페이지구출 |
| 제이인터랙티브 | 2002- | 98 | 지분 100% 엔씨소프트보유 |
| 오베른미디어 엔터프라이즈 | | 94 | 외국계 회사 |
| 플래시게임 | 2005 | 94 | |
| CJ 인터넷 | 1986 | 80 | 넷마블 흡수병합 |
| 위브인터랙티브 | | 76 | |
| NC소프트 | 1997 | 74 | |
| 네이크루 | 2000 | 67 | 스마트폰 게임어플제작 |
| 엠게임 | 1999 | 65 | |
| 엔엑스씨 | 1994 | 63 | |
| 네오위즈 | 1997 | 62 | |
| 유니트픽처스 | | 59 | 아동용 만화 출판 |
| 모바일게임 | 1999 | 55 | 애플포마코리아(핸즈온모바일코리아) 에 흡수합병 |
| 컴투스 | 1998 | 52 | 모바일게임 전문제작 |

* 출처: 한국문화관광연구원, 게임산업 경영분석 및 경제적 효과연구 p.36.

- 위의 표는 게임타이틀을 가장 많이 출시한 게임기업들을 제시하고 있다.
- NHN은 상기 동기간 동안 547개의 게임을 서비스 하였다. 위 수치는 자체 제작뿐만 아니라 퍼블리싱을 한 것까지를 포함하는 수치이다. 또한 주니어네이버의 플래시게임을 포함한 것이다.
- 플래시 게임은 규모나 성격에 있어서 통상 얘기하는 온라인 게임으로 간주하기에는 무리가 있다. 하지만 등급심의자료에서는 온라인게임에 플래시게임이 포함되어

있으며 온라인 게임 구분에서 플래시게임을 가려낼 수는 없는 상태이다.

- 넥스텝미디어, 클라이맥스, 오베른이디어엔터프라이즈 등은 퍼블리셔들이다. 오베른미디어엔터프라이즈는 외국게임을 전문적으로 유통시키는 회사이다.