

2011년 1분기 게임산업 상장사 매출액

<표> '10년 1분기~'11년 1분기 게임산업(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 매출액				2010년	2011년 매출액	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	전년동기
NHN	3,309.2 (3.0%)	3,300.7 (-0.3%)	3,204.1 (-2.9%)	3,311.1 (3.3%)	13,125.1	5,048.4 (52.5%)	52.6%
엔씨소프트	1,321.5 (-4.8%)	1,329.2 (0.6%)	1,221.4 (-8.1%)	1,274.5 (4.3%)	5,146.6	1,269.3 (-0.4%)	-4.0%
네오위즈게임즈	906.3 (12.8%)	936.7 (3.4%)	1,215.2 (29.7%)	1,208.8 (-0.5%)	4,267.0	1,482.4 (22.6%)	63.6%
게임하이	109.3 (-8.8%)	80.0 (-26.8%)	77.6 (-2.9%)	79.7 (2.8%)	346.6	102.4 (28.4%)	-6.3%
액토즈소프트	277.2 (-18.6%)	262.7 (-5.2%)	253.4 (-3.5%)	243.6 (-3.9%)	1,036.9	233.9 (-4.0%)	-15.6%
웹젠	78.9 (5.3%)	68.2 (-13.6%)	99.9 (46.5%)	124.6 (24.7%)	371.6	132.5 (6.3%)	67.9%
와이디온라인	123.2 (-5.1%)	126.5 (2.7%)	131.8 (4.2%)	123.1 (-6.6%)	504.6	115.4 (-6.2%)	-6.3%
이스트소프트	69.3 (14.9%)	64.0 (-7.7%)	64.4 (0.7%)	95.1 (47.7%)	292.8	73.8 (-22.4%)	6.5%
한빛소프트	110.8 (-21.1%)	99.7 (-10.0%)	71.6 (-28.2%)	62.9 (-12.1%)	345.0	51.5 (-18.2%)	-53.5%
컴투스	69.0 (-12.5%)	66.6 (-3.5%)	65.1 (-2.3%)	79.4 (22.0%)	280.1	73.2 (-7.8%)	6.1%
엠게임	142.4 (3.2%)	115.1 (-19.2%)	120.9 (5.1%)	116.7 (-3.4%)	495.1	114.3 (-2.1%)	-19.7%
드래곤플라이	88.1 (3.5%)	82 (-6.9%)	93.6 (14.1%)	91.7 (-2.0%)	355.4	95.4 (4.0%)	8.3%
와이엔케이코리아	35.7 (-12.3%)	33.6 (-5.8%)	30.4 (-9.6%)	29.5 (-3.0%)	129.2	27.0 (-8.4%)	-24.4%
제이씨엔터테인먼트	54.9 (-16.3%)	68.4 (24.5%)	55.5 (-18.8%)	74.5 (34.3%)	253.3	95.4 (28.0%)	73.8%
바론손게임즈	24.1 (-3.2%)	24.3 (0.7%)	23.5 (-3.2%)	21.7 (-7.5%)	93.6	26.5 (21.9%)	10.0%
소프트맥스	14.4 (-14.8%)	16.1 (11.7%)	14.9 (-7.4%)	17.4 (16.9%)	62.8	21.3 (22.3%)	47.9%
조이맥스	75.3 (2.0%)	73.6 (-2.2%)	65.7 (-10.8%)	55.0 (-16.3%)	269.6	61.4 (11.7%)	-18.5%
게임빌	63.0 (-30.6%)	67.2 (6.7%)	66.0 (-1.8%)	89.2 (35.2%)	285.4	63.8 (-28.5%)	1.3%
위메이드엔터테인먼트	231.8 (-12.8%)	227.6 (-1.8%)	215.6 (-5.3%)	201.3 (-6.7%)	876.3	284.7 (41.5%)	22.8%
합계	7,104.4 (-0.7%)	7,042.0 (-0.9%)	7,090.6 (0.7%)	7,300.0 (3.0%)	28,537.0	9,372.6 (28.4%)	31.9%

● 게임 '11년 1분기 매출액은 전년동기대비 31.9% 높은 성장을 했고, '11년 1분기 전분기대비 28.4%로 상승

- '09년 4분기 매출액 상승세가 '10년도에 들어 2분기 까지 전분기대비 -0.7%, -0.9% 하락하다가 3분기부터 상승세로 반전하여 '11년도 1분기 매출액은 전분기대비 28.4%로 급상승

※ 향후 경기상승 지속, 물가상승에 따른 실질소득 증감여부 및 계절적 비수기 등의 요인에 따라 매출액 증가세 지속여부가 결정될 것으로 전망

※ 온라인게임은 저렴한 여가 수단으로서 다양한 소비층이 형성되어 있으며, 경기 침체기에는 다른 문화생활의 대체제가 될 수 있는 경기방어적 성격이 높음. 온라인 게임은 학생들의 여름·겨울 방학시즌, 특히 추운 날씨의 겨울방학 시즌은 온라인 게임 이용자가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 통상적으로 야외활동이 활발해지는 2분기는 계절적 비수기임

- 대형업체¹⁾들의 매출증가세가 두드러지게 나타나고 있으나, 업체별 편차가 크게 나타남. 네오위즈게임즈는 다양한 장르의 게임서비스를 통한 국내 매출 및 중국 등 해외수출이 급증세가 이어짐에 따라 '11년 1분기 매출액의 경우 전년동기대비 63.6%. 위메이드엔터테인먼트는 '10년도 4분기의 부진에 벗어나 '11년 1분기 전년동기대비 22.8% 성장. NHN은 '10년도까지 정체적 성장을 하다가 '11년 1분기 전년동기대비 52.6% 성장

※ 네오위즈게임즈는 '10년도에 이어 '11년도에도 해외수출이 매출성장세를 주도하고 있으며 '11년 1분기 전년동기대비 135.7% 성장. 특히 중국 텐센트를 통해 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2011년 3월 기준 최고 동시접속자 270만명을 기록 등을 필두로 해외사업이 전반적으로 선진 또한 중국 등 한정된 지역이 아니라 동남아시아, 북미, 유럽 등지에 다양한 장르의 게임서비스를 확대

- 엔씨소프트는 '10년 4분기 이후 매출성장세가 약간 하락하고 있으며 '11년 1분기 전년동기대비 -4.0% 감소, 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 지속적인 매출액 감소세를 보이고 있으며, '11년 1분기 매출액은 전년동기대비 15.6% 감소

※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임인 아이온은 '11년 1분기말 현재 점유율이 17.65%로 '10년

1) 대형업체: 매출액 200억원 이상으로 정의하고 총 5개업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트)임

4분기 16.61%에 비해 약간 상승. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 26.77%로 '10년 4분기 23.18%에 비해 상승 및 '10년도의 전반적 점유율 하락 세에서 '11년 1분기들어 점유율 상승세로 반전

- 중소 게임업체들은 '11년 1분기 매출액의 경우 업체별 성장 편차 존재. 향후 물가상승 등에 따른 실질소득 감소가 가시화 될 경우 수출주도형의 대형업체에 비해 내수위주의 중소업체들의 매출액 감소에 영향 예상

※ 웹젠(67.9%), 제이씨엔터테인먼트(73.8%), 소프트맥스(47.9%), 바른손게임즈(10.0%) 등은 '11년 1분기 전년동기대비 매출액 성장. 한빛소프트(-53.5%), 엠게임(-19.7%), 와이엔케이코리아(-24.4%) 등은 매출액 감소

<그림> '10년 1분기~'11년 1분기 게임산업(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

