

<표> '10년 3분기~'11년 3분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2010년 매출액				2011년 매출액				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
NHN	3204.1	9,814.0	3,311.1	13,125.1	5,038.2	5,245.6	5,293.0	65.2%	15,576.8
	-2.9%	7.2%	3.3%	6.1%	52.2%	4.1%	0.9%		58.7%
엔씨소프트	1221.4	3,872.1	1,274.5	5,146.6	1,269.3	1,401.5	1,240.9	1.6%	3,911.7
	-8.1%	23.5%	4.3%	13.7%	-0.4%	10.4%	-11.5%		1.0%
네오위즈게임즈	1215.2	3,058.2	1,208.8	4,267.0	1,482.3	1,678.2	1,749.2	43.9%	4,909.7
	29.7%	55.4%	-0.5%	54.0%	22.6%	13.2%	4.2%		60.5%
CJ E&M	562.1	1,706.3	568.2	2,274.5	260.3	672.3	548.4	-2.4%	1,481.0
	6.3%	5.3%	1.1%	3.1%	58.3%	158.3%	-18.4%		-13.2%
게임하이	77.6	266.9	79.7	346.6	102.4	85.3	83.3	7.3%	271.0
	-2.9%	-9.7%	2.8%	-16.5%	28.4%	-16.7%	-2.3%		1.6%
액토즈소프트	253.4	793.3	243.6	1,036.9	235.1	248.1	256.4	1.2%	739.6
	-3.5%	-23.9%	-3.9%	-25.0%	-3.5%	5.5%	3.3%		-6.8%
웹젠	99.9	247.0	124.6	371.6	132.5	143.1	154.8	55.0%	430.3
	46.5%	21.6%	24.7%	33.7%	6.3%	8.0%	8.2%		74.2%
와이디온라인	131.8	381.5	123.1	504.6	115.5	109.8	113.6	-13.8%	338.9
	4.2%	-16.4%	-6.6%	-13.9%	-6.1%	-4.9%	3.5%		-11.2%
이스트소프트	64.4	197.7	95.1	292.8	73.8	80.0	68.5	6.4%	222.3
	0.7%	7.7%	47.7%	20.1%	-22.4%	8.4%	-14.4%		12.5%
한빛소프트	71.6	282.1	62.9	345.0	51.4	76.5	92.4	29.1%	220.3
	-28.2%	-40.2%	-12.1%	-43.6%	-18.3%	48.8%	20.8%		-21.9%
컴투스	65.1	200.7	79.4	280.1	73.2	85.3	91.3	40.2%	249.8
	-2.3%	-15.8%	22.0%	-11.7%	-7.8%	16.5%	7.0%		24.5%
엠게임	120.9	378.4	116.7	495.1	114.3	106.2	113.4	-6.2%	333.9
	5.1%	-10.2%	-3.4%	-11.5%	-2.1%	-7.1%	6.8%		-11.7%
드래곤플라이	93.6	263.7	91.7	355.4	96.0	103.7	81.2	-13.2%	280.9
	14.1%	1.8%	-2.0%	3.3%	4.7%	8.0%	-21.7%		6.5%
와이엔케이코리아	30.4	99.7	29.5	129.2	27.0	23.3	21.5	-29.3%	71.8
	-9.6%	-30.4%	-3.0%	-29.7%	-8.4%	-13.7%	-7.7%		-28.0%
제이씨엔터테인먼트	55.5	178.8	74.5	253.3	95.3	86.5	89.4	61.1%	271.3
	-18.8%	16.8%	34.3%	15.8%	27.8%	-9.2%	3.4%		51.8%
바른손게임즈	23.5	71.9	21.7	93.6	26.4	24.2	23	-2.1%	73.6
	-3.2%	-7.3%	-7.5%	-8.6%	21.5%	-8.3%	-5.0%		2.4%
소프트맥스	14.9	45.4	17.4	62.8	21.3	20.5	19.2	28.9%	61.0
	-7.4%	-3.4%	16.9%	-1.7%	22.3%	-3.8%	-6.3%		34.4%
조이맥스	65.7	214.6	55.0	269.6	61.4	64.7	59.6	-9.3%	185.7
	-10.8%	137.1%	-16.3%	64.1%	11.7%	5.4%	-7.9%		-13.5%
게임빌	66.0	196.2	89.2	285.4	98.1	63.8	100.0	51.5%	261.9
	-1.8%	75.3%	35.2%	40.8%	10.0%	-35.0%	56.7%		33.5%
위메이드 엔터테인먼트	215.6	675.0	201.3	876.3	284.7	288.4	286.8	33.0%	859.9
	-5.3%	165.3%	-6.7%	68.5%	41.5%	1.3%	-0.6%		27.4%
합계	7,652.7	22,943.3	7,868.2	30,811.5	9,658.5	10,607.0	10,485.9	37.0%	30,751.4
	1.1%	12.8%	2.8%	9.8%	22.8%	9.8%	-1.1%		34.0%

● 게임 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 37.0% 및 34.0%의

성장률을 기록했으나, '11년 3분기 전분기대비 -1.1% 하락

- '10년 1분기에서 2분기까지 전분기대비 하락하다가 3분기부터 상승세로 반전하여 '11년도 2분기에 전분기대비 9,8% 상승하다가 3분기에 이르러 약간 하락
 - ※ '11년은 '10년에 이어 경기상승세가 이어지고 있으나, 유럽금융위기, 물가상승 등 국내외 악재들로 향후 상승추세에 악영향이 예상되는 등 전반적인 불확실성이 증폭됨에 따라 국내 게임의 해외수출 등의 호조여부가 매출액 증가세에 직접적 영향을 미칠 것으로 전망
 - ※ 온라인게임은 상대적으로 저렴한 여가 수단으로서 연령층을 불문하고 다양한 소비층이 형성돼 높은 대중성을 보유하고 있어, 향후 국내외적으로 경기 하강이 발생해도 다른 분야에 비해 충격이 높지 않음. 특히 온라인 게임은 학생 등 어린이 청소년들의 여름·겨울 방학시즌, 특히 추운 날씨의 겨울방학 시즌은 온라인 게임 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 통상적으로 야외활동이 활발해지는 2분기는 계절적 비수기임
- 대형업체¹⁾들은 일부업체를 제외하고 전반적인 매출증가세를 '11년 1분기 이후 주도하고 있는 상황. 네오위즈게임즈는 FPS 게임 등 퍼블리싱한 게임들이 중국 뿐 아니라 일본 등 지역적 다변화로 해외수출 증가세와 함께 다양한 게임의 론칭에 따른 안정적인 국내매출 등으로 '11년 3분기 및 3분기누적 매출액이 전년동기대비 43.9%, 60.5% 증가. 위메이드엔터테인먼트는 '10년 4분기의 부진에서 벗어나 '11년 1분기부터 회복세를 보이고 있으며 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 33.0%, 27.4% 성장. NHN은 '10년 매출성장세의 정체에서 벗어나 '11년 1분기 이후 높은 성장세를 보이고 있으며, '11년 3분기 및 3분기누적 매출액²⁾은 전년동기대비 65.2%, 58.7% 성장
 - ※ 네오위즈게임즈의 '11년 1분기이후 매출 급증세를 보이고 있는데, 이는 '10년에 이어 해외수출이 주도하고 있음. '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 전년동기대비 70.3%, 95.9% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2011년에 최고 동시접속자 300만 명을 기록하는 등 중국 시장에서의 안정적 성장과 함께, 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국을 포함한 해외시장에서의 선전이 매출증가세를 주도
- 엔씨소프트는 '10년 4분기에서 '11년 1분기까지 매출성장이 하락추세에서 '11년 2분기부터 상승세로 반전했으나 약간 정체적 성장을 보이고 있으며

1) 대형업체 : 매출액 200억원 이상으로 정의하고 총 6개업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M)임

2) 2011년 3분기누적 매출액 중 온라인 게임 비중은 약 30.6%, 약 4천 764억원 수준

'11년 3분기 및 3분기누적 매출액은 전년동기대비 및 전분기대비 1.6%, 1.0% 증가. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 지속적인 매출액 감소세를 보이다가 '11년 3분기에 증가세로 반전했으나 성장률은 전년동기대비 1.2%로 다소 낮은 수준

※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임중의 하나인 아이온은 '11년 3분기 말 현재 점유율이 14.6%로 '11년 2분기 14.55%에 비해 약간 상승. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 21.31%로 '11년 2분기 21.39%에 하락. '11년 1분기이후 점유율 하락추세를 보이고 있으며, 향후 신작게임 론칭이 예정대로 이뤄질 경우 점유율 상승 전망

- 중소 게임업체들의 매출액은 '11년 1분기 이후 업체별 편차가 여전히 나타나고 있음. 이중 스마트게임 및 대형개발사에 피인수된 업체들의 성장세가 두드러짐. 향후 국내외 리스크 확대우려가 현실화되어 국내경기 하강세가 구체화될 경우 정체적 성장을 하고 있는 내수시장에 집중된 중소기업들에게 매출액 감소 압박이 증대될 것으로 전망 수 있음

※ 게임하이(7.3%), 웹젠(55.0%), 이스트소프트(6.4%), 한빛소프트(29.1%), 컴투스(40.2%), 제이씨엔터테인먼트(61.1%), 소프트맥스(28.9%), 게임빌(51.5%) 등 8개 업체는 '11년 3분기 전년동기대비 매출액 성장

<그림> '10년 3분기~'11년 분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

