

<표> '10년 4분기~'11년 4분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2010년 매출액		2011년 매출액					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
NHN	4,738.1	17,906.0	5,038.2	5,245.6	5,293.0	5,897.3	21,474.1	24.5%
	6.0%	44.7%	6.3%	4.1%	0.9%	11.4%	19.9%	
엔씨소프트	1,274.5	5,146.6	1,269.3	1,401.5	1,240.9	1,090.1	5,001.8	-14.5%
	4.3%	13.7%	-0.4%	10.4%	-11.5%	-12.2%	-2.8%	
네오위즈게임즈	1,249.4	4,305.5	1,482.3	1,678.2	1,749.2	1,767.8	6,677.5	41.5%
	3.9%	55.3%	18.6%	13.2%	4.2%	1.1%	55.1%	
CJ E&M (게임)	568.2	2,274.5	260.3	672.3	548.4	600.2	2,081.2	5.6%
	1.1%	3.1%	58.3%	158.3%	-18.4%	9.4%	-8.5%	
게임하이	79.8	347.1	102.4	85.3	83.3	126.7	397.7	58.8%
	2.8%	-16.4%	28.3%	-16.7%	-2.3%	52.1%	14.6%	
액토즈소프트	242.6	1,034.6	235.1	248.1	256.4	253.1	992.7	4.3%
	-3.7%	-25.2%	-3.1%	5.5%	3.3%	-1.3%	-4.0%	
웹젠	144.1	411.2	132.5	143.1	154.8	181.1	611.4	25.7%
	9.0%	47.9%	-8.0%	8.0%	8.2%	17.0%	48.7%	
와이디온라인	121.7	509.9	115.5	109.8	113.6	108.8	447.7	-10.6%
	-5.7%	-13.0%	-5.1%	-4.9%	3.5%	-4.2%	-12.2%	
이스트소프트	73.0	267.3	73.8	80.0	68.5	109.1	331.4	49.5%
	18.9%	9.6%	1.1%	8.4%	-14.4%	59.3%	24.0%	
한빛소프트	212.0	439.3	51.4	76.5	92.4	214.3	434.6	1.1%
	220.2%	-28.2%	-75.8%	48.8%	20.8%	131.9%	-1.1%	
컴투스	87.4	309.2	73.2	85.3	91.3	112.4	362.2	28.6%
	17.5%	-2.5%	-16.2%	16.5%	7.0%	23.1%	17.1%	
엠게임	116.8	495.1	114.3	106.2	113.4	109.0	442.9	-6.7%
	-3.4%	-11.5%	-2.1%	-7.1%	6.8%	-3.9%	-10.5%	
드래곤플라이	91.7	355.4	96.0	103.7	81.2	83.0	363.9	-9.5%
	-2.0%	3.3%	4.7%	8.0%	-21.7%	2.2%	2.4%	
와이엔케이코리아	29.5	129.2	27.0	23.3	21.5	32.7	104.5	10.8%
	-3.0%	-29.7%	-8.5%	-13.7%	-7.7%	52.1%	-19.1%	
제이씨엔터테인먼트	74.5	253.3	95.3	86.5	89.4	121.4	392.7	63.0%
	34.2%	15.8%	27.9%	-9.2%	3.4%	35.8%	55.0%	
바론손게임즈	23.1	96.4	26.4	24.2	23	22.3	95.9	-3.5%
	-7.2%	-5.9%	14.3%	-8.3%	-5.0%	-3.0%	-0.5%	
소프트맥스	17.5	62.8	21.3	20.5	19.2	23.0	84.0	31.4%
	17.4%	-1.7%	21.7%	-3.8%	-6.3%	19.8%	33.8%	
조이맥스	55.4	272.1	61.4	64.7	59.6	80.5	266.2	45.3%
	-16.4%	65.6%	10.8%	5.4%	-7.9%	35.1%	-2.2%	
게임빌	94.8	306.2	63.8	98.1	100.0	165.6	427.5	74.7%
	33.0%	51.1%	-32.7%	53.8%	1.9%	65.6%	39.6%	
위메이드 엔터테인먼트	413.8	1,088.8	284.7	288.4	286.8	298.4	1,158.3	-27.9%
	91.9%	109.3%	-31.2%	1.3%	-0.6%	4.0%	6.4%	
합계	9,707.9	36,010.5	9,624.2	10,641.3	10,485.9	11,396.8	42,148.2	17.4%
	8.6%	28.3%	-0.9%	10.6%	-1.5%	8.7%	17.0%	

● 게임 '11년 4분기 매출액은 전년동기대비 17.4%의 성장률을 기록했으며 전분기

대비 8.7% 상승

- '10년 1분기에서 2분기까지 전분기대비 하락하다가 3분기부터 매출액 증가 및 하락을 반복하고 있으며 '11년도 3분기는 전분기대비 -1.5% 감소했으나, 4분기에 이르러 상승세로 반전

※ '11년 경기는 '10년에 이어 상승세가 지속되고 있으나, 대외적으로 유럽금융위기 미해소, 대내적으로 유가상승 등 불안정한 물가 등으로 향후 국내 매출액 상승추세에 악영향을 미칠 것으로 예상되며, 이러한 전반적인 불확실성이 확대됨에도 불구하고 1) 국내게임의 중국 등 해외수출 등의 호조 여부 2) 스마트게임 선전여부 등이 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 이용자가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 통상적으로 야외활동이 활발해지는 2분기는 계절적 비수기임

- 대형업체<sup>1)</sup>들은 '11년 1분기 이후 일부업체의 매출실적 등락에도 불구하고 전반적인 매출증가세를 주도하고 있는 상황. 네오위즈게임즈는 기존 중국 등 아시아권에서 퍼블리싱한 FPS 게임 등의 성장세가 이어지고 있으며, 유럽지역 등 해외수출 다변화 추진과 함께 국내의 경우 다양한 장르 게임의 론칭을 통한 높은 매출증가세 등으로 '11년 4분기 매출액이 전년동기대비 41.5% 증가. NHN은 '11년 1분기 이후 두 자릿수 성장세를 보이고 있으나 '10년 성장세에 비해 다소 낮은 수준이며 '11년 4분기 매출액<sup>2)</sup>은 전년동기대비 24.5% 성장. 위메이드엔터테인먼트는 '10년 4분기의 부진에서 벗어나 '11년 1분기부터 회복세를 보였으나 4분기 매출액은 전년동기대비 -27.9% 감소

※ 네오위즈게임즈는 매출의 급증세가 '10년에 이어 '11년 1분기 이후도 지속되고 있는데, 이는 해외수출액 비중 확대 및 증가에 기인하고 있으며, '11년 4분기 수출액은 전년동기대비 43.7% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 '크로스파이어'가 2011년에 최고 동시접속자 300만명을 기록하는 등 중국 시장에서의 안정적 성장이 이어지고 있고 신규론칭 FPS 게임인 A.V.A의 중국을 포함한 해외시장에서의 선전이 매출확대를 주도

- 엔씨소프트는 '10년 4분기에서 '11년 1분기까지 매출성장이 감소하다가 '11년 2

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

2) 2011년 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 약 29.8%, 약 6천 406억원 수준으로 2010년 매출액 중 온라인게임 비중(33.9%)에 비해 약간 하락

분기부터 상승세로 반전했으나 이후 약간 정체를 보이고 있음. '11년 4분기 매출액은 전년동기대비 -14.5% 감소했으며 전분기대비 -11.2% 하락. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 지속적인 매출액 감소세를 보이다가 '11년 3분기부터 증가세로 반전되었으며 '11년 4분기 성장률은 전년동기대비 4.3%로 약간 낮은 수준

※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임 중의 하나인 아이온은 '11년 4분기 말 현재 점유율이 13.95%로 '11년 3분기 14.6%에 비해 약간 하락. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 19.16%로 '11년 3분기 21.31%에 비해 약간 하락. 점유율 하락이 '11년 1분기 이후 지속되는 경향을 보이고 있으며, '12년 1분기 이후 예정된 신작게임 론칭이 이뤄질 경우 점유율 상승가능성 확대

- 중소 게임업체들의 매출액은 업체별 편차가 '11년 1분기 이후 지속되는 양상을 보임. 특히 스마트게임 및 대형개발사에 피인수된 업체들의 성장세가 '11년 3분기에 이어 두드러짐. 향후 국내외 리스크가 저감되면서 국내외 경기 하락세가 멈출 가능성이 높은 상황에서 성장의 정체를 보이고 있는 내수시장에 집중된 중소기업들에게는 직접적인 매출실적 호조로 이어질 가능성이 낮을 것으로 전망

※ 게임하이(58.8%), 웹젠(25.7%), 이스트소프트(49.5%), 한빛소프트(1.1%), 컴투스(28.6%), 와이엔케이코리아(10.8%), 제이씨엔터테인먼트(63.0%), 소프트맥스(31.4%), 게임빌(74.7%) 등 9개 업체는 '11년 4분기 전년동기대비 매출액 성장

<그림 1> '10년 4분기~'11년 4분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)

