

# 2011년 1분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 (게임산업편)

2011. 07



## I. 2011년 1분기 게임산업 INSIGHT

### 1.1. 게임산업 분석 및 전망

#### □ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '11년 1분기 매출규모를 살펴보면 약 2조 2,782억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 41.2%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 매출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 31.9% 성장하였고 전분기대비 3.0% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 121으로 양호함
- 게임산업의 '11년 1분기 수출규모를 살펴보면 5,865억원이며 이중 상장사 수출액 비중은 38.8%를 차지함
  - 상장사 수출액 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 80.2% 성장하였고 전분기대비 49.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 108로 양호함

#### □ 고용부문

- 게임산업의 '11년 1분기 고용규모를 살펴보면 49,295명이며 상장사 고용 비중은 20.8%를 차지하는 것으로 나타남
  - 상장사 고용 분석을 살펴보면 '11년 1분기 전년동기대비 9.7% 증가하였고 전분기대비 1.8% 상승하였으며 CBI 분석 결과 1분기 114로 양호함

#### □ 게임산업 2011년 2분기 전망

- 게임산업 '11년 2분기 매출CBI(106) 및 수출CBI(106)는 1분기에 비해 다소 정체할 것으로 예상 됨.

- '11년 1분기에 출시한 국내 개발사의 대형 신작인 '테라' 및 '러스티하츠' 등의 국내 내수시장의 호조에도 불구하고 '블레이드 앤 소울', '아키에이지' 등 대형 신작이 하반기 이후에 출시 예정 및 게임산업진흥법의 통과에 따른 넥슨 등 온라인게임 개발사들이 신규로 스마트폰 게임시장에 참여함에 따라 하반기 이후 매출이 증가할 것으로 전망됨

- 셋다운제의 통과에 따라 일부 기존 온라인게임 매출에 부정적인 영향이 다소 있을 것으로 예상되나, 전체적인 매출 성장세에는 영향이 적을 것으로 전망됨

- 중국 시장에서의 국내 FPS(1인칭슈터) 게임들이 기존 게임(크로스파이어 등)들과 중국 현지화 작업 중인 게임(스페셜포스2) 등의 진출이 예정되고 있으며, '서든어택'의 중국 재진출 등 향후 매출 및 수출 증대에 긍정적인 영향을 미칠 것으로 전망됨

※ 제페토의 '포인트블랭크' 등 FPS 게임이 인도네시아(포인트블랭크 동시접속 30만명 육박), 태국 등 아세안 시장에서 좋은 반응을 얻고 있는 등 시장 다변화가 본격화 되고 있음

- NHN과 넥슨 등 기존 대형 온라인게임 업체가 소셜게임과 스마트폰 게임 시장에 진출함에 하반기 수출은 온라인게임과 더불어 라인업이 다양화 됨에 따라 상승세가 유지될 것으로 전망됨

※ 넥슨의 '카트라이더 러쉬' 등은 출시 1주일 만에 100만 이상이 다운로드를 받는 등 판매 호조를 보이고 있으며, '지오헨터스'는 미국 앱스토어 등록 3일만에 스마트폰 RPG 장르 1위를 기록하고 있음

● 게임산업 '11년 2분기 고용CBI는 100으로 다소 정체할 것으로 예상됨

- '11년 1분기에 대작 및 스마트폰 게임 제작에 필요한 개발 인력 충원이 이루어짐에 따라 2분기는 다소 정체될 것으로 전망되며, 3분기부터 마케팅 등을 중심으로 제한된 신규 인력 수요가 발생할 것으로 전망됨

<표 1> 게임산업 부문별 CBI<sup>1)</sup>

구 분	매출	수출	투자	고용	자금사정	평균
2010년 1분기	97	92	86	90	86	90
2010년 2분기	103	107	98	85	88	96
2010년 3분기	106	100	105	103	95	102
2010년 4분기	116	107	97	112	112	109
2011년 1분기	121	108	112	114	111	113
2011년 2분기	106	106	105	100	115	106
2011년 3분기	123	122	117	112	111	117

- '11년 2분기는 1분기에 비해 매출 및 수출이 다소 정체 될 것으로 전망됨

- '11년 3분기는 2분기에 비해 전 부문이 상승세를 보이고 있으며, 특히 매출과 수출이 크게 개선될 것으로 예상됨

1) CBI(Contents Business Index)는 콘텐츠산업의 경기동향과 전망 등을 7점 척도로 질문하여 응답한 내용을 토대로 지수화 하는 것이며, 이는 사업체의 주관적이고 심리적인 요소까지 포함된 것임  
 - CBI의 기준시점은 2009년 4분기를 100으로 기준  
 - CBI 분석을 위한 기준시점, 설문시점('11년 2분기, '11년 3분기), 설문항목(매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등), 7점 척도(전혀증대안됨, 증대안됨, 약간증대안됨, 보통, 약간증대됨, 증대됨, 매우증대됨)  
 - 본 조사에서 사용되는 설문은 매출, 수출, 투자, 고용, 자금사정 등 5개 요소에 대해 7점 척도로 계산함 (0-200)

## II. 2011년 1분기 게임산업 상장사 분석

### 1.1. 게임산업 상장사 매출액, 영업이익액, 수출액, 종사자 수

#### □ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

<표 2> '10년 1분기~'11년 1분기 게임산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년				2010년	2011년	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	전년동기
매출액	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%
영업이익	2,854.1 (5.1%)	2,654.0 (-7.0%)	2,795.9 (5.3%)	2,566.2 (-8.2%)	10,870.2	2,756.1 (7.4%)	-3.4%
수출액	1,261.2 (-13.3%)	1,325.8 (5.1%)	1,391.2 (4.9%)	1,518.1 (9.1%)	5,496.3	2,272.9 (49.7%)	80.2%
종사자수	9,333 (0.1%)	9,427 (1.0%)	9,575 (1.6%)	10,061 (5.1%)	-	10,239 (1.8%)	9.7%

1) 게임 중 'CJ인터넷'은 '11년 3월 'CJ E&M'으로 합병됨에 따라 분석에서 제외

<표 3> '10년 1분기~'11년 1분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, 명, %)

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%
엠펙	142.4 (3.2%)	115.1 (-19.2%)	120.9 (5.1%)	116.7 (-3.4%)	495.1	114.3 (-2.1%)	-19.7%
드래곤플레이	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%
바른손게임즈	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 대체재가 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

- 대형업체<sup>2)</sup>들의 매출증가세가 두드러지게 나타나고 있으나, 업체별 편차가 크게 나타남. 네오위즈게임즈는 다양한 장르의 게임서비스를 통한 국내매

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

출 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 '크로스파이어가 2011년 3월 기준 최고 동시접속자 270만명을 기록 등을 필두로 해외사업이 전반적으로 선전 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

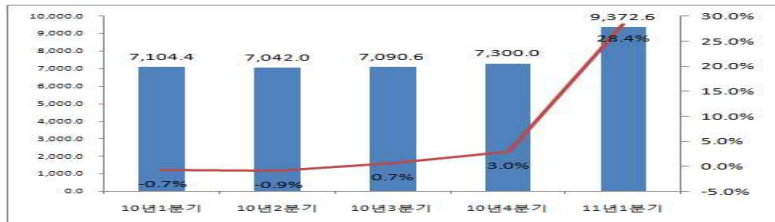
※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임인 아이온은 '11년 1분기말 현재 점유율이 17.65%로 '10년 4분기 16.61%에 비해 약간 상승. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 26.77%로 '10년 4분기 23.18%에 비해 상승 및 '10년도의 전반적 점유율 하락세에서 '11년 1분기들어 점유율 상승세로 반전

- 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 1> '10년 1분기~'11년 1분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위 : 억원, %)



<표 4> '10년 1분기~'11년 1분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2010년 수출액				2010년	2011년 수출액	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	전년동기
NHN	16.3 (0.8%)	14.4 (-11.7%)	16.1 (11.8%)	0.4 (-97.5%)	47.2	646.4 (161,500.0%)	3865.6%
엔씨소프트	239.0 (-21.1%)	249.0 (4.2%)	244.4 (-1.9%)	247.5 (1.3%)	979.9	256 (3.4%)	7.1%
네오위즈게임즈	292.0 (51.8%)	345.9 (18.5%)	450.0 (30.1%)	519.1 (15.4%)	1,607.0	688.1 (32.6%)	135.7%
게임하이	13.6 (-59.2%)	10.5 (-22.8%)	10.2 (-2.9%)	8.2 (-19.6%)	42.5	7.1 (-13.4%)	-47.8%
액토즈소프트	259.8 (-20.2%)	251.0 (-3.4%)	239.1 (-4.8%)	232.4 (-2.8%)	982.3	220.2 (-5.2%)	-15.2%
웹젠	25.3 (-18.2%)	16.8 (-33.6%)	40.3 (139.9%)	53.2 (32.0%)	135.6	69.5 (30.6%)	174.7%
와이디온라인	76.7 (-2.3%)	78.1 (1.8%)	75.9 (-2.8%)	72.4 (-4.6%)	303.1	67.8 (-6.4%)	-11.6%
이스트소프트	13.3 (4.0%)	20.3 (52.8%)	13.9 (-31.4%)	35 (151.8%)	82.4	17.2 (-50.9%)	29.8%
한빛소프트	52.8 (-18.4%)	56.0 (6.0%)	34.5 (-38.4%)	38.1 (10.4%)	181.4	25.4 (-33.3%)	-51.9%
컴투스	10.1 (-18.1%)	12.9 (27.7%)	17.3 (34.1%)	18.1 (4.6%)	58.4	25.3 (39.8%)	150.5%
엠게임	59.5 (0.3%)	49.3 (-17.3%)	48.8 (-0.9%)	45.8 (-6.1%)	203.4	49.4 (7.9%)	-17.0%
드래곤플라이	40.7 (7.5%)	40.4 (-0.6%)	47.9 (18.5%)	50.2 (4.8%)	179.2	57.2 (13.9%)	40.6%
와이엔케이코리아	15.8 (-17.9%)	17.2 (8.9%)	14.7 (-14.5%)	9.1 (-38.1%)	56.8	10.9 (19.8%)	-31.0%
제이씨엔터테인먼트	18.7 (-39.2%)	30.6 (63.6%)	14.3 (-53.3%)	30.7 (114.7%)	94.3	15.4 (-49.8%)	-17.6%
바른손게임즈	19.7 (0.2%)	18.0 (-8.6%)	18.8 (4.4%)	18.2 (-3.2%)	74.7	22.1 (21.4%)	12.2%
소프트맥스	0.7 (-75.9%)	0.0 (-98.6%)	0.6 (5,900.0%)	0.4 (-33.3%)	1.7	0 (-100.0%)	-100.0%
조이맥스	71.7 (1.8%)	70.9 (-1.1%)	63.0 (-11.1%)	105.2 (67.0%)	310.8	54.9 (-47.8%)	-23.4%
게임빌	4.8 (7.2%)	11.4 (138.2%)	6.7 (-41.3%)	8.5 (26.9%)	31.4	12.1 (42.4%)	152.6%
위메이드엔터테인먼트	30.8 (-63.7%)	33.1 (7.6%)	34.7 (4.8%)	25.6 (-26.2%)	124.2	27.9 (9.0%)	-9.4%
합계	1,261.2 (-13.3%)	1,325.8 (5.1%)	1,391.2 (4.9%)	1,518.1 (9.1%)	5,496.3	2,272.9 (49.7%)	(80.2%)

● 게임 '11년 1분기 수출액은 약 2천272억원으로 전년동기대비 80.2% 성장했으며 전분기대 49.7% 상승하여 전체 콘텐츠 산업 수출액 성장을 주도

- '11년 1분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 81.0%로 '10년 4분기 수출액 비중 75.5%에 비해 다소 상승했으며 '10년 3분기 이후 수출비중 상승

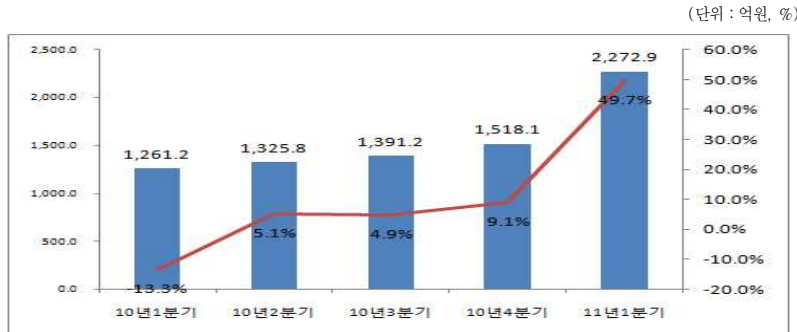
- '11년 1분기 수출에서 네오위즈게임즈는 전년동기대비 135.7%, 위메이드 엔터테인먼트는 152.6% 성장하는 등 자금력 및 신작개발력이 높아 대내외 경쟁력을 보유한 대형업체가 수출을 주도. 대형업체중 액토즈소프트는 3분기부터 하락하기 시작해 '11년 1분기에 이르러 전년동기대비 -15.2% 감소해 하락세가 두드러짐

※ 엔씨소프트는 '11년 1분기 전년동기대비 7.1% 성장하여 다른 대형업체에 비해 수출 증가율이 다소 낮은 수준

- 중소형 업체 중에서 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 드래곤플라이, 바른손게임즈 등을 제외하고 대부분의 업체들의 경우 '11년 1분기 전년동기대비 수출 부진상태를 보이고 있음

※ 모바일 게임업체인 컴투스는 국내의 스마트폰 등의 폭발적인 보급확대로 스마트폰용 게임 수요 증대 및 이에 대한 유효적절한 대응으로 큰 폭의 수출증대가 나타난. '11년 1분기 수출액은 전년동기대비 150.5%(46.8%)<sup>3)</sup> 성장하여 '10년도에 이어 '11년에도 수출 상승세가 지속되고 있음

<그림 2> '10년 1분기~'11년 1분기 게임(상장사) 수출액 변동



3) '10년 4분기 전년동기대비 수출액 성장률

<표 5> '10년 1분기~'11년 1분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2010년 영업이익				2010년	2011년 영업이익	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	전년동기
NHN	1,560.9 (7.1%)	1,516.7 (-2.8%)	1,485.3 (-2.1%)	1,508.4 (1.6%)	6,071.3	1,679.9 (11.4%)	7.6%
엔씨소프트	710.2 (3.9%)	688.7 (-3.0%)	581.4 (-15.6%)	527.0 (-9.4%)	2,507.3	526.0 (-0.2%)	-25.9%
네오위즈게임즈	235.9 (10.7%)	202.8 (-14.1%)	328.9 (62.2%)	343.5 (4.5%)	1,111.1	322.6 (-6.1%)	36.8%
게임하이	31.1 (20.5%)	-5.2 (-116.9%)	3.8 (172.4%)	31.1 (719.7%)	60.8	39.7 (27.5%)	27.7%
액토즈소프트	41.1 (31.7%)	36.9 (-10.2%)	39.1 (6.0%)	35.7 (-8.7%)	152.8	27.9 (-21.8%)	-32.1%
웹젠	13.0 (133.6%)	1.4 (-89.3%)	178.1 (1,2733.6%)	3.9 (-97.8%)	66.1	9.5 (143.6%)	-26.9%
와이디온라인	6.8 (-53.1%)	7.3 (6.9%)	0.9 (-87.6%)	6.2 (592.4%)	21.2	4.4 (-29.4%)	-35.3%
이스트소프트	21.3 (13.9%)	14.6 (-31.5%)	14.0 (-4.0%)	37.4 (167.2%)	87.3	21.4 (-42.8%)	0.5%
한빛소프트	5.0 (316.7%)	3.2 (-35.6%)	-21.4 (-765.1%)	-63.5 (-196.8%)	-76.7	-30.0 (52.8%)	-700.0%
컴투스	12.3 (-25.0%)	2.9 (-76.3%)	7.7 (164.6%)	10.7 (38.8%)	33.6	2.8 (-73.8%)	-77.2%
엠펜	27.0 (78.8%)	-8.0 (-129.6%)	1.7 (121.3%)	-24.9 (-1,564.8%)	-4.2	8.0 (132.1%)	-70.4%
드래곤플라이	40.9 (-28.0%)	34.5 (-15.6%)	42.6 (23.5%)	37.8 (-11.3%)	155.8	39.9 (5.6%)	-2.4%
와이엔케이코리아	1.3 (121.7%)	2.0 (50.8%)	-1.8 (-191.8%)	-0.6 (68.9%)	0.9	-6.0 (-971.0%)	-561.5%
게이썬터테인먼트	8.4 (-60.0%)	22.3 (165.7%)	9.8 (-56.1%)	-7.2 (-173.5%)	33.3	19.7 (373.6%)	134.5%
바른손게임즈	0.1 (101.3%)	-0.2 (-336.2%)	6.3 (2,767.1%)	4.3 (-31.2%)	11.0	7.5 (73.0%)	7,400.0%
소프트맥스	-5.6 (-522.2%)	-1.1 (79.8%)	-1.7 (-50.1%)	1.1 (164.7%)	-7.3	11.6 (954.5%)	307.1%
조이맥스	24.0 (-15.8%)	22.7 (-5.6%)	16.6 (-26.7%)	7.4 (-55.1%)	70.7	10.3 (38.3%)	-57.1%
게임빌	35.4 (-34.6%)	35.4 (0.0%)	33.9 (-4.2%)	50.0 (47.5%)	154.7	26.6 (-46.8%)	-24.9%
위메이드엔터테인먼트	85.0 (-35.6%)	77.3 (-9.1%)	70.7 (-8.5%)	57.7 (-18.4%)	290.7	34.3 (-40.6%)	-59.6%
합계	2,854.1 (5.1%)	2,654.0 (-7.0%)	2,795.9 (5.3%)	2,566.2 (-8.2%)	10,870.2	2,756.1 (7.4%)	-3.4%

- 게임 '11년 1분기 영업이익은 약 2천756억원으로 전년동기대비 -3.4% 감소했으며 '10년 4분기에 이어 전반적인 감소세를 보이고 있으며 전분기대비 7.4% 상승.

※ 게임과 인터넷포털은 '11년 1분기 전체 콘텐츠산업 관련 상장사 영업이익 중 비중이 68.1%로 '10년 4분기 68.9%에 비해 하락했으며 '10년 3분기 이후 하락세 지속.

- 네오위즈게임즈 및 NHN 등 대형업체들은 게임산업 상장사들의 전반적인 영업이익 감소추세임에도 상승세를 유지하고 있으며, '11년 1분기 전년동기 대비 36.8% 및 7.6% 증가

※ 네오위즈게임즈 '11년 1분기 영업이익은 약 322억원으로 전분기대비 6.1% 하락했으나, '10년도 1분기 이후 영업이익의 전반적인 상승세를 유지

※ 엔씨소프트 '11년 1분기 영업이익은 약 526억원으로 게임산업 상장사 중 최고수준을 보이고 있으나, 전년동기대비 25.9% 감소. 위메이드엔터테인먼트 '11년 1분기 영업이익은 약 34억3천만원 수준을 보이고 있으며 전년동기대비 59.6% 감소하여 대형업체 중 다소 높은 하락률을 보임

- 중소형 업체들은 전년동기대비 영업이익 감소세를 나타내고 있으나, 게임하이, 제이씨엔터테인먼트, 소프트맥스 등은 증가세를 보임

※ 게임하이는 '11년 1분기 영업이익은 약 39억원7천만원으로 전년동기대비 27.7% 증가

<그림 3> '10년 1분기~'11년 1분기 게임(상장사) 영업이익액 변동

(단위 : 억원, %)



<표 6> '10년 1분기~'11년 1분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2010년 종사자				2011년 종사자	
	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	1분기 (전기대비)	전년동기
NHN	2,635 (-0.8%)	2,563 (-2.7%)	2,485 (-3.0%)	2,579 (3.8%)	2,558 (-0.8%)	-2.9%
엔씨소프트	1,935 (2.8%)	2,034 (5.1%)	2,134 (4.9%)	2,402 (12.6%)	2,473 (3.0%)	27.8%
네오위즈게임즈	717 (3.5%)	783 (9.2%)	888 (13.4%)	930 (4.7%)	987 (6.1%)	37.7%
게임하이	416 (-1.4%)	369 (-11.3%)	240 (-35.0%)	198 (-17.5%)	205 (3.5%)	-50.7%
액토즈소프트	389 (-5.4%)	339 (-12.9%)	332 (-2.1%)	340 (2.4%)	335 (-1.5%)	-13.9%
웹젠	321 (-0.3%)	317 (-1.2%)	543 (71.3%)	532 (-2.0%)	577 (8.5%)	79.8%
아이디온라인	211 (0.5%)	200 (-5.2%)	136 (-32.0%)	143 (5.1%)	125 (-12.6%)	-40.8%
이스트소프트	259 (7.9%)	266 (2.7%)	263 (-1.1%)	288 (9.5%)	305 (5.9%)	17.8%
한빛소프트	208 (-7.1%)	314 (51.0%)	300 (-4.5%)	278 (-7.3%)	286 (2.9%)	37.5%
컴투스	254 (2.4%)	243 (-4.3%)	247 (1.6%)	311 (25.9%)	350 (12.5%)	37.8%
엘게임	393 (-1.3%)	399 (1.5%)	391 (-2.0%)	387 (-1.0%)	296 (-23.5%)	-24.7%
드래곤플레이	189 (-17.5%)	204 (7.9%)	205 (0.5%)	204 (-0.5%)	207 (1.5%)	9.5%
와이엔케이코리아	63 (-4.5%)	87 (38.1%)	70 (-19.5%)	75 (7.1%)	78 (4.0%)	23.8%
제이씨엔터테인먼트	276 (2.2%)	269 (-2.5%)	275 (2.2%)	294 (6.9%)	321 (9.2%)	16.3%
바른손게임즈	163 (-9.9%)	155 (-4.9%)	165 (6.5%)	174 (5.5%)	177 (1.7%)	8.6%
소프트맥스	119 (-0.8%)	122 (2.5%)	127 (4.1%)	133 (4.7%)	138 (3.8%)	16.0%
조이맥스	239 (-1.2%)	235 (-1.7%)	225 (-4.3%)	217 (-3.6%)	222 (2.3%)	-7.1%
게임빌	104 (4.0%)	111 (6.7%)	112 (0.9%)	121 (8.0%)	128 (5.8%)	23.1%
위메이드엔터테인먼트	442 (8.3%)	417 (-5.7%)	437 (4.8%)	455 (4.1%)	471 (3.5%)	6.6%
합계	9,333 (0.1%)	9,427 (1.0%)	9,575 (1.6%)	10,061 (5.1%)	10,239 (1.8%)	9.7%

- 게임 '11년 1분기 종사자수는 약 10,239명으로 전년동기대비 9.7% 증가했으며 전분기대비 1.8% 상승

- '11년 하반기이후 게임 대형작 출시가 예정됨에 따라 대형업체들을 중심으로

로 인력수요가 상대적으로 높은 것으로 나타남

※ 엔씨소프트 및 네오위즈게임즈는 '11년 1분기 종사자수는 각각 2,473명, 987명으로 전년동기대비 27.8%, 37.7% 증가. 전분기대비는 3.0%, 6.1% 상승하고 있으며 '10년 1분기 이후 종사자수가 지속적으로 증가하고 있음

- 중소형 업체들은 소셜게임, 스마트폰용 게임수요 증대가 예상됨에 따라 상대적으로 높은 종사자수 증가율을 보이고 있음

※ 컴투스, 게임빌의 '11년 1분기 종사자수는 각각 350명, 128명 수준으로 전년동기대비 37.8%, 23.1% 증가

- 게임상장사 영업이익률은 '10년 1분기 40.2%에서 지속적으로 하락하고 있으며 '11년 1분기는 29.4% 수준, 전년동기대비 10.8%p 하락

- 부채비율은 '10년 1분기이후 상승하고 있으며 '11년 1분기는 44.3%로 전년동기대비 18.3%p 상승

- 유동비율은 '10년 1분기 이후 하락세를 나타내고 있으며 '11년 1분기는 299.9%로 전년동기대비 21.8%p 대폭하락

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

(단위: 명, %)



## 1.2. 게임산업 상장사 재무분석

### □ 게임산업 상장사 재무분석 변동 추이

<표 7> '10년 1분기~'11년 1분기 게임(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 1분기	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 1분기 전년동기증감
영업이익률	40.2%	37.7%	39.4%	35.2%	29.4%	△10.8%p
부채비율	26.0%	26.2%	26.7%	32.0%	44.3%	18.3%p
유동비율	321.7%	321.4%	376.6%	315.1%	299.9%	△21.8%p



### III. 2011년 1분기 게임산업 실태조사분석

#### 2.1. 2011년 1분기 게임산업 실태조사 분석

<표 8> '10년 1~4분기, '11년 1분기 게임산업 규모(예측치)  
(단위: 백만원, 명, %)

구 분	게임 매출액(백만원)	게임 수출액(백만원)	게임 종사자(명)
2010년	1분기	1,972,352	436,125
	2분기	1,884,438	451,536
	3분기	1,956,838	463,367
	4분기	2,039,845	496,523
	합계	7,853,473	1,847,551
2011년	1분기	2,273,281	586,521
전분기대비증감률(%)		11.4%	18.1%

- 게임산업 매출액은 2조 2,732억 원으로 전분기 대비 약 11.4% 증가
- 게임산업 수출액은 5,865억 원으로 전분기 대비 약 18.1% 증가
- 게임산업 종사자는 4만 9,295명으로 전분기 대비 약 0.9% 증가

<표 9> '10년 1~4분기, '11년 1분기 게임산업 투자관련 규모(예측치)  
(단위: 백만원, 명, %)

구 분	게임 자체투자액(백만원)	게임 외부투자액(백만원)	게임 투자액합계(백만원)
2010년	1분기	78,969	26,581
	2분기	83,561	29,681
	3분기	89,332	32,468
	4분기	92,335	34,689
	합계	344,197	123,419
2011년	1분기	99,648	37,577
전분기대비증감률(%)		7.9%	8.3%

- 게임산업 투자액은 1,372억 원으로 전분기 대비 약 8.0% 증가

- 게임산업 자체투자액은 996억 원, 외부투자액은 375억 원으로 각각 7.9%, 8.3% 증가

<표 10> '10년 1~4분기, '11년 1분기 게임산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교  
(단위: 백만원, %)

구 분	게임산업 전체 매출액(백만원)	게임 상장사 매출액(백만원)	게임산업 전체 대비 상장사비중(%)
2010년	1분기	1,972,352	710,440
	2분기	1,884,438	704,200
	3분기	1,956,838	709,060
	4분기	2,039,845	730,000
	합계	7,853,473	2,853,700
2011년	1분기	2,273,281	937,260

- 게임산업 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 41.2%로 전분기 대비 약 5.4% 감소

<표 11> '10년 1~4분기, '11년 1분기 게임산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교  
(단위: 백만원, %)

구 분	게임산업 전체 수출액(백만원)	게임 상장사 수출액(백만원)	게임산업 전체 대비 상장사비중(%)
2010년	1분기	436,125	126,120
	2분기	451,536	132,580
	3분기	463,367	139,120
	4분기	496,523	151,810
	합계	1,847,551	549,630
2011년	1분기	586,521	227,290

- 게임산업 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 38.8%로 전분기 대비 약 8.2% 증가