

2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 (게임산업편)

2011. 09



I. 2011년 2분기 게임산업 INSIGHT

1.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '11년 2분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 3,251억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 45.6%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 40.1% 성장하였고 전분기대비 9.8% 상승하였으며 CBI 분석 결과 2분기 106으로 양호함
- 게임산업의 '11년 2분기 수출규모를 살펴보면, 6,058억원이며 이중 상장사 수출액 비중은 28.7%를 차지함
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 27.6% 성장하였고 전분기대비 5.3% 상승하였으며 CBI 분석 결과 2분기 106으로 양호함

□ 고용부문

- 게임산업의 '11년 2분기 고용규모를 살펴보면, 95,608명이며 상장사 고용 비중은 11.2%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 2분기 전년동기대비 8.6% 증가하였고 전분기대비 0.6% 상승하였으며 CBI 분석 결과 2분기 100으로 양호함

□ 게임산업 2011년 3분기 전망

- 게임산업 '11년 3분기 매출CBI(123) 및 수출CBI(122)는 2분기에 비해 큰 폭으로 상승할 것으로 예상됨
 - '11년 3분기에도 2분기이후 국내 개발사들의 온라인 게임 대형 신작(블레이

드 앤 소울, 아키에이지 등)들이 꾸준히 제작되고 출시를 준비 중이며, 이러한 대형신작들로 인해 매출액 및 수출액은 지속적으로 증가할 것으로 전망됨

- “스페셜포스2”, “서든어택”, “배터리” 등 온라인 FPS 게임 신작들이 아시아권을 중심으로 수출의 지속적인 증대가 예상되며, 스마트게임은 해외시장 수요 증대에 따라 국제 경쟁력을 보유한 국내 게임 개발사들의 진출이 활발해 질 것으로 전망됨

※ 게임빌은 오픈마켓에서 '11년 2분기까지 누적 5,000만 다운로드를 기록 중이며, 컴투스도 국내의 스마트게임 수요 증대에 부응하기 위해 '11년 하반기에 스마트게임 플랫폼 “컴투스 허브”를 출시할 예정임

- 전 세계적인 SNS 시장의 확대에 따른 소셜네트워크 게임 수요 증가가 예상되는 가운데 이와 관련된 국내 대형 주요 개발사들의 개발 및 투자가 활발하게 전개될 전망임

※ 게임빌의 “그림으로 말해요”, 넥슨의 “메이플스토리 어드벤처” 등 소셜게임의 제작이 지속적으로 증가 추세임

- 오픈마켓의 게임법이 '11년 7월초에 시행됨에 따라 향후 매출 성장에 긍정적인 영향을 줄 것으로 전망됨

※ '11년 8월 현재 LG OZ스토어 등 오픈마켓이 개설되고 있음

- XBOX, 플레이스테이션 등 글로벌 콘솔시장에서 부분 유료화 온라인게임에 대한 수요가 점점 증대되고 있으며, 이런 흐름을 겨냥한 국내 개발사(넥슨 “던전앤파이터” 등)들의 진입이 늘어날 것으로 전망됨

- 기존 MMORPG 등 대작 중심으로 편중된 게임 시장에서 스마트게임, 소셜게임, FPS 등 장르가 다양해짐에 따라 중소형게임 개발사들의 시장진입기회 확대로 매출액 증가가 전망됨

● 게임산업 '11년 3분기 고용CBI는 112로 다소 호전될 것으로 예상됨

- '11년 2분기에 이어 3분기에도 대작 및 스마트게임, 소셜게임 제작에 필요한 개발 인력 충원이 이루어짐에 따라 3분기는 신규 인력 수요가 다소 개선될 것으로 전망됨

<표 1> 게임산업 부문별 CBI

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
2011년 4분기	123	115	131	105	110	117

- '11년 3분기는 2분기에 비해 매출 및 수출이 다소 호전될 것으로 전망됨

- '11년 4분기는 3분기에 비해 투자부분이 상승세를 보일 것으로 예상됨

II. 2011년 2분기 게임산업 상장사 분석

1.1. 게임산업 상장사 매출액, 영업이익액, 수출액, 종사자 수

□ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

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

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년					2011년			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
매출액	7,570.8	15,290.6	7,652.7	7,868.2	30,811.5	9,658.5	10,607.0	40.1%	20,265.5
	-1.9%	15.7%	1.1%	2.8%	9.8%	22.8%	9.8%		32.5%
영업이익	2,724.4	5,715.6	2,711.5	2,634.0	11,060.5	2,695.0	2,781.9	2.1%	5,476.9
	-8.9%	26.8%	-0.5%	-2.9%	12.8%	2.3%	3.2%		-4.2%
수출액	1,365.3	2,648.8	1,397.1	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	27.6%	3,396.7
	6.4%	15.0%	2.3%	12.1%	10.4%	5.7%	5.3%		28.2%
종사자수	9,875	-	10,031	10,517	-	10,654	10,723	8.6%	-
	0.6%	-	1.6%	4.8%	-	1.3%	0.6%		-

<표 3> '10년 2분기~'11년 2분기 게임산업(상장사별) 매출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 매출액					2011년 매출액			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
NHN	3300.7	6,609.9	3204.1	3,311.1	13,125.1	5,038.2	5,245.6	58.9%	10,283.8
	-0.3%	5.8%	-2.9%	3.3%	6.1%	52.2%	4.1%		55.6%
엔씨소프트	1329.2	2,650.7	1221.4	1,274.5	5,146.6	1,269.3	1,401.5	5.4%	2,670.8
	0.6%	27.7%	-8.1%	4.3%	13.7%	-0.4%	10.4%		0.8%
네오위즈게임즈	936.7	1,843.0	1215.2	1,208.8	4,267.0	1,482.3	1,678.2	79.2%	3,160.5
	3.4%	53.0%	29.7%	-0.5%	54.0%	22.6%	13.2%		71.5%
CJ E&M	528.8	1,144.2	562.1	568.2	2,274.5	260.3	672.3	27.1%	932.6
	-14.1%	6.6%	6.3%	1.1%	3.1%	58.3%	158.3%		-18.5%
게임하이	80.0	189.3	77.6	79.7	346.6	102.4	85.3	6.7%	187.7
	-26.8%	-2.8%	-2.9%	2.8%	-16.5%	28.4%	-16.7%		-0.8%
액토즈소프트	262.7	539.9	253.4	243.6	1,036.9	235.1	248.1	-5.6%	483.2
	-5.2%	-24.5%	-3.5%	-3.9%	-25.0%	-3.5%	5.5%		-10.5%
랩셀	68.2	147.1	99.9	124.6	371.6	132.5	143.1	109.8%	275.6
	-13.6%	8.2%	46.5%	24.7%	33.7%	6.3%	8.0%		87.4%
아이디온라인	126.5	249.7	131.8	123.1	504.6	115.5	109.8	-13.2%	225.3
	2.7%	-21.7%	4.2%	-6.6%	-13.9%	-6.1%	-4.9%		-9.8%
이스트소프트	64.0	133.3	64.4	95.1	292.8	73.8	80.0	25.0%	153.8
	-7.7%	4.3%	0.7%	47.7%	20.1%	-22.4%	8.4%		15.4%
한빛소프트	99.7	210.5	71.6	62.9	345.0	51.4	76.5	-23.2%	127.9

	-10.0%	-37.5%	-28.2%	-12.1%	-43.6%	-18.3%	48.8%		-39.2%
컴투스	66.6	135.6	65.1	79.4	280.1	73.2	85.3	28.1%	158.5
	-3.5%	-9.9%	-2.3%	22.0%	-11.7%	-7.8%	16.5%		16.9%
엔게임	115.1	257.5	120.9	116.7	495.1	114.3	106.2	-7.7%	220.5
	-19.2%	-11.6%	5.1%	-3.4%	-11.5%	-2.1%	-7.1%		-14.4%
드래곤플레이	82	170.1	93.6	91.7	355.4	96.0	103.7	26.5%	199.7
	-6.9%	1178.9%	14.1%	-2.0%	3.3%	4.7%	8.0%		17.4%
아이엔케이코리아	33.6	69.3	30.4	29.5	129.2	27.0	23.3	-30.7%	50.3
	-5.8%	-19.0%	-9.6%	-3.0%	-29.7%	-8.4%	-13.7%		-27.4%
제이씨엔터테인먼트	68.4	123.3	55.5	74.5	253.3	95.3	86.5	26.5%	181.8
	24.5%	14.5%	-18.8%	34.3%	15.8%	27.8%	-9.2%		47.5%
바른손게임즈	24.3	48.4	23.5	21.7	93.6	26.4	24.2	-0.3%	50.6
	0.7%	-10.8%	-3.2%	-7.5%	-8.6%	21.5%	-8.3%		4.6%
소프트맥스	16.1	30.5	14.9	17.4	62.8	21.3	20.5	27.4%	41.8
	11.7%	1.3%	-7.4%	16.9%	-1.7%	22.3%	-3.8%		37.1%
조이맥스	73.6	148.9	65.7	55.0	269.6	61.4	64.7	-12.1%	126.1
	-2.2%		-10.8%	-16.3%	64.1%	11.7%	5.4%		-15.3%
게임빌	67.2	130.2	66.0	89.2	285.4	98.1	63.8	-5.1%	161.9
	6.7%	142.5%	-1.8%	35.2%	40.8%	10.0%	-35.0%		24.3%
위메이드	227.6	459.4	215.6	201.3	876.3	284.7	288.4	26.7%	573.1
엔터테인먼트	-1.8%		-5.3%	-6.7%	68.5%	41.5%	1.3%		24.7%
합계	7,570.8	15,290.6	7,652.7	7,868.2	30,811.5	9,658.5	10,607.0	40.1%	20,265.5
	-1.9%	15.7%	1.1%	2.8%	9.8%	22.8%	9.8%		32.5%

● 게임 '11년 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 40.1% 및 32.5%의 성장률을 기록했고, '11년 2분기 전분기대비 9.8% 상승

- '10년 1분기 및 2분기까지 전분기대비 -0.2%, -1.9% 하락하다가 3분기부터 상승세로 반전하여 '11년도 1분기 매출액은 전분기대비 22.8% 급상승

※ '11년에도 경기상승이 이어지고 있으나, 향후 유럽금융위기, 물가상승 등 대내외 악재들의 흐름 및 이에 따른 국내게임의 해외수출 확대 등의 요인에 따라 매출액 증가세 여부가 결정될 것으로 전망

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

- 대형업체¹⁾들이 '11년 1분기에 이어 전체적인 매출 증가세를 주도하고 있으나, 업체별 실적은 비교적 큰 편차가 나타남. 네오위즈게임즈는 FPS 계

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

임 등 퍼블리싱한 게임들이 중국 등 해외수출이 지속적으로 증가와 함께 안정적인 국내매출 등으로 '11년 2분기 및 상반기 매출액이 전년동기대비 79.2%, 71.5% 증가. 위메이드엔터테인먼트는 '10년 4분기에 다소 부진했으나 '11년 1분기부터 회복세를 나타내 2분기 및 상반기 매출액은 전년동기대비 26.7%, 24.7% 성장. NHN은 '11년 1분기 이후 '10년에 비해 높은 성장세를 보이고 있으며, '11년 2분기 및 상반기 매출액(2)은 전년동기대비 58.9%, 55.6% 성장

※ 네오위즈게임즈의 '11년 매출 급증세는 '10년에 이어 해외수출이 주도하고 있으며 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 전년동기대비 95.6%, 113.9% 증가. 특히 중국에서 서비스 되고 있는 '크로스피어'가 2011년에 최고 동시접속자 270만명을 기록하는 등 중국 게임유저들의 수요가 줄지 않고 있으며, 또한 중국 외 동남아시아, 북미, 유럽 등지에 다양한 장르의 게임서비스를 확대해 매출확대 추진

- 엔씨소프트는 '10년 4분기 이후 매출성장이 하락추세를 보이다 '11년 2분기에 상승세로 반전해 전년동기대비 및 전분기대비 5.4% 증가, 10.4% 상승. 액토즈소프트는 '10년 1분기 이후 지속적인 매출액 감소세를 보이고 있으며, '11년 2분기 매출액은 전년동기대비 -5.6% 감소

※ 엔씨소프트의 주력 온라인게임인 아이온은 '11년 2분기 말 현재 점유율이 14.55%로 '11년 1분기 17.65%에 비해 약간 하락. MMORPG 게임인 리니지, 리니지2, 아이온의 점유율을 합산할 경우 21.39%로 '11년 1분기 26.77%에 비해 하락. '11년 1분기 들어 점유율 상승 이후 2분기에 다소 하락한 것으로 나타났으나, 3분기 신작게임 론칭이 순조로울 경우 점유율 상승 전망

- 중소 게임업체들의 '11년 2분기 매출액은 업체별 편차가 1분기에 이어 존재. 향후 대내외 악재에 따른 국내경기 하강세가 보다 구체화될 경우 수출위주의 업체들에 비해 한정된 내수시장에 집중된 중소기업체들의 매출액 감소가 보다 심화될 수 있음

※ 게임하이(6.7%), 웹젠(109.8%), 이스트소프트(25.0%), 컴투스(28.1%), 드래곤플레이(26.5%), 제이씨엔터테인먼트(26.5%), 소프트맥스(27.4%), 등 7개 업체는 '11년 2분기 전년동기대비 매출액 성장

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

(단위: 억원, %)



<표 4> '10년 2분기~'11년 2분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 수출액					2011년 수출액			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
NHN	-	-	-	-	-	-	-	-	-
엔씨소프트	249.0	488.0	244.4	247.5	979.9	256	224.9	-9.7%	480.9
	4.2%	24.3%	-1.9%	1.3%	2.4%	3.4%	-12.1%		-1.5%
네오위즈게임즈	345.9	637.9	450.0	519.1	1,607.0	688.1	676.5	95.6%	1364.6
	18.5%	162.5%	30.1%	15.4%	159.7%	32.6%	-1.7%		113.9%
CJ E&M	41.7	92.5	43.5	43.5	179.5	28.4	98.9	137.2%	127.3
	-17.9%	137.5%	4.3%	0.0%	24.0%	-34.7%	248.2%		37.6%
게임하이	22.7	24.1	10.2	8.2	42.5	7.1	8.2	-63.9%	15.3
	1521.4%	2.9%	-55.1%	-19.6%	-35.0%	-13.4%	15.5%		-36.5%
액토즈소프트	251.0	510.8	239.1	232.4	982.3	220.2	225.1	-10.3%	445.3
	-3.4%	-25.8%	-4.8%	-2.8%	-26.0%	-5.2%	2.2%		-12.8%
웹젠	16.8	42.1	18.8	53.2	114.1	69.5	82.3	389.9%	151.8
	-33.6%	-35.9%	11.9%	183.0%	-8.5%	30.6%	18.4%		260.6%
와이디온라인	78.1	154.8	75.9	72.4	303.1	67.8	60.8	-22.2%	128.6
	1.8%	-25.2%	-2.8%	-4.6%	-18.2%	-6.4%	-10.3%		-16.9%
이스트소프트	20.3	33.5	13.9	35	82.4	17.2	20.9	3.2%	38.1
	52.8%	-14.4%	-31.4%	151.8%	21.1%	-50.9%	21.5%		13.7%
한빛소프트	56.0	108.8	34.5	38.1	181.4	25.4	50.4	-10.0%	75.8
	6.0%	-23.9%	-38.4%	10.4%	-32.3%	-33.3%	98.4%		-30.3%
컴투스	12.9	23.0	17.3	18.1	58.4	25.3	40.4	213.2%	65.7
	27.7%	122.2%	34.1%	4.6%	103.8%	39.8%	59.7%		185.7%
엠펙	49.3	108.8	48.8	45.8	203.4	49.4	45.1	-8.4%	94.5
	-17.3%	-18.2%	-0.9%	-6.1%	-18.0%	7.9%	-8.7%		-13.1%
드래곤플레이	40.4	81.1	47.9	50.2	179.2	57.2	45.6	12.8%	102.8
	-0.6%	11163.9%	18.5%	4.8%	17.4%	13.9%	-20.3%		26.8%
와이엔케이코리아	17.2	33.0	14.7	13.5	61.2	10.9	11.0	-36.0%	21.9
	8.9%	-29.4%	-14.5%	-8.2%	-34.3%	-19.3%	0.9%		-33.6%

2) '11년 상반기 매출액 중 온라인 게임 비중은 약 31.1%, 약 3천 201억원 수준

제이씨엔터테인먼트	30.6	49.3	14.3	30.7	94.3	15.4	18.7	-38.9%	34.1
	63.6%	16.8%	-53.3%	114.7%	9.1%	-49.8%	21.4%		-30.8%
바른손게임즈	18.0	37.7	18.8	18.2	74.7	22.1	19.8	10.0%	41.9
	-8.6%	2.8%	4.4%	-3.2%	2.5%	21.4%	-10.4%		11.1%
소프트맥스	0.0	0.7	0.6	0.4	1.7	0	0.6	5900.0%	0.6
	-98.6%	-91.7%	5900.0%	-33.3%	-90.5%	-100.0%			-18.9%
조이맥스	70.9	142.6	63.0	105.2	310.8	54.9	47.7	-32.7%	102.6
	-1.1%	-18.2%	-11.1%	67.0%	-6.2%	-47.8%	-13.1%		-28.1%
게임빌	11.4	16.2	6.7	8.5	31.4	12.1	38.3	235.7%	50.4
	138.2%	89.0%	-41.3%	26.9%	63.5%	42.4%	216.5%		211.1%
위메이드엔터테인먼트	33.1	63.9	34.7	25.6	124.2	27.9	26.6		54.5
	7.6%		4.8%	-26.2%		9.0%	-4.7%		
합계	1,365.3	2,648.8	1,397.1	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	27.6%	3,396.7
	6.4%	15.0%	2.3%	12.1%	10.4%	5.7%	5.3%		28.2%

● 게임 '11년 2분기 및 상반기 수출액은 약 1천 741억원, 3천 396억원으로 전년 동기대비 27.6%, 28.2% 성장했으며 전분기대비 5.3% 상승하여 전체 콘텐츠 산업 수출액 증가를 주도

- '11년 2분기 및 상반기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 68.0%, 71.9%로 '11년 1분기(81.0%)에 비해 다소 높은 하락을 보였으며, 전년 동기대비 비중도 약간 하락

- '11년 2분기 및 상반기 수출액 중 네오위즈게임즈(95.6%, 113.9%), 게임빌(235.7%, 211.1%) 등 자금력, 기술개발력 등 대내외 경쟁력을 보유한 대형 업체가 높은 수출증가율을 보임. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터 하락세를 보이면서 '11년 2분기에 이르러 전년동기대비 -10.3% 감소
 ※ 엔씨소프트는 '11년 1분기까지 전년동기대비 7.1% 성장하는 등 증가세를 보이다가 '11년 2분기에 이르러 전년동기대비 -9.7% 감소

- 중소형 업체 중에서 게임빌, 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 드래곤플레이, 바른손게임즈 등을 제외하고 대부분의 업체들의 경우 '11년 1분기에 이어 2분기에서도 전년동기대비 수출부진상태를 보이고 있음

※ 모바일 게임업체인 컴투스 및 게임빌은 '10년 이후 국내외 스마트폰 등의 폭발적인 보급확대로 스마트폰용 게임수요 증대에 따른 대응으로 큰 폭의 수출증대를 보임. 컴투스 및 게임빌의 '11년 2분기 수출액은 전년동기대비 각각 213.2%(150.5%)³⁾, 235.7%(152.6%) 성

3) '11년 1분기 전년동기대비 수출액 성장률

장하여 '10년도에 이어 '11년 1분기 이후에도 수출 상승세가 지속되고 있음

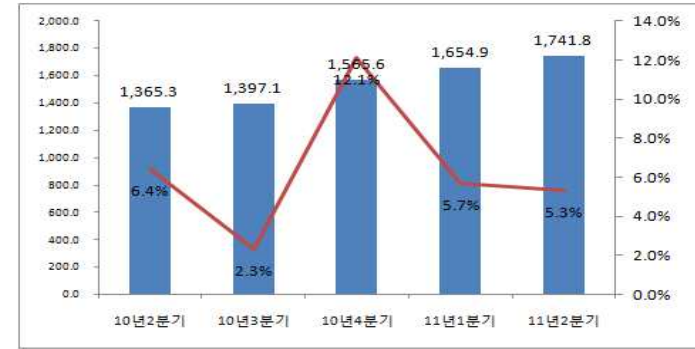
※ '11년 2분기 게임 상장사들의 전체 수출에서 차지하는 비중은 68.0%로 전년동기대비 -3.6%p 하락

- 게임은 '10년 2분기 이후 상승세를 유지

※ '10년 2분기에서 '11년 1분기까지 전분기대비 증가율은 각각 6.4%, 2.3%, 12.1%, 5.7%

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

(단위: 억원, %)



<표 5> '10년 2분기~'11년 2분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)

구분	2010년 영업이익				2010년 (전년대비)	2011년 영업이익			
	2분기 (전기대비)	상반기 (전년동기)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)		1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	2분기 (전년동기)	상반기 (전년동기)
NHN	1516.7	3,077.6	1485.3	1,508.4	6,071.3	1,671.8	1,515.8	-0.1%	3,187.6
	-2.8%	19.2%	-2.1%	1.6%	14.2%	10.8%	-9.3%		3.6%
엔씨소프트	688.7	1,398.9	581.4	527.0	2,507.3	526.0	638.5	-7.3%	1,164.5
	-3.0%	53.2%	-15.6%	-9.4%	25.6%	-0.2%	21.4%		-16.8%
네오위즈게임즈	202.8	438.7	328.9	343.5	1,111.1	232.8	286.3	41.2%	519.1
	-14.1%	29.8%	62.2%	4.5%	44.8%	-32.2%	23.0%		18.3%
CJ E&M	70.4	206.7	91.4	68.3	366.4	37.1	77.7	10.4%	114.8
	-48.3%	-14.6%	29.8%	-25.3%	-22.3%	-45.7%	109.4%		-44.5%
게임하이	-5.2	25.9	3.8	31.1	60.8	39.7	14.9	383.9%	54.6
	-116.9%	-60.8%	-172.4%	719.7%	-49.2%	27.5%	-62.5%		111.2%
액토즈소프트	36.9	78.0	39.1	35.7	152.8	25.2	27.2	-26.3%	52.4
	-10.2%	-47.5%	6.0%	-8.7%	-33.4%	-29.4%	7.9%		-32.8%
웹젠	1.4	15.2	1.8	3.9	20.3	9.4	26.9	1838.4%	36.3
	-89.9%	-23.2%	29.7%	116.7%	231.8%	141.0%	186.2%		138.8%
와이디온라인	7.3	14.1	0.9	6.2	21.2	10.6	-9.5	-230.7%	1.1
	6.9%	-73.0%	-87.6%	592.4%	-74.5%	70.1%	-189.6%		-92.2%

이스트소프트	14.6	35.9	14.0	37.4	87.3	21.4	36.2	148.2%	57.6
	-31.5%	-25.1%	-4.0%	167.2%	9.7%	-42.8%	69.2%		60.5%
한빛소프트	3.2	8.2	-21.4	-63.5	-76.7	-29.9	-14.1	-538.2%	-44.0
	-35.6%	11.0%	-765.1%	196.8%	-844.7%	-52.9%	-52.8%		-635.4%
컴투스	2.9	15.2	7.7	10.7	33.6	2.8	6.7	130.3%	9.5
	-76.3%	0.7%	164.6%	38.8%	-36.5%	-73.8%	139.3%		-37.5%
엠펜게임	-8.0	19.0	1.7	-24.9	-4.2	8.1	14.0	275.0%	22.1
	-129.6%	-64.1%	-121.3%	-1564.8%	-105.2%	-132.5%	72.8%		16.3%
드래곤플라이	34.5	75.4	42.6	37.8	155.8	38.5	38.0	10.1%	76.5
	-15.6%	854.0%	23.5%	-11.3%	-2.2%	1.9%	-1.3%		1.5%
와이엔케이코리아	2.0	3.3	-1.8	-0.6	0.9	-6.0	-6.7	-441.8%	-12.7
	50.8%	142.9%	-191.8%	-68.9%	126.5%	971.0%	11.7%		-489.5%
게이씨엔터테인먼트	22.3	31.9	8.6	-7.2	33.3	15.9	25.2	12.9%	41.1
	133.0%	51.2%	-61.5%	-183.7%	-23.6%	-320.8%	58.5%		28.8%
바른손게임즈	-0.2	0.4	6.3	3.8	10.5	8.4	7.1	3105.8%	15.5
	-139.4%	103.1%	-2767.1%	-39.7%	145.7%	121.1%	-15.5%		3775.0%
소프트맥스	-1.1	-8.4	0.0	1.1	-7.3	11.7	11.8	1141.8%	23.5
	-84.4%	-566.7%	-100.0%		-484.2%	963.6%	0.9%		379.8%
조이맥스	22.7	46.7	16.6	7.4	70.7	10.9	14.2	-37.3%	25.1
	-5.6%		-26.7%	-55.1%	-0.4%	46.3%	30.3%		-46.2%
게임빌	35.4	70.8	33.9	50.0	154.7	26.7	40.5	14.4%	67.2
	0.0%	122.6%	-4.2%	47.5%	31.2%	-46.6%	51.7%		-5.1%
위메이드엔터테인먼트	77.3	162.3	70.7	57.7	290.7	33.9	31.2	-59.6%	65.1
	-9.1%		-8.5%	-18.4%	16.5%	-41.3%	-8.0%		-59.9%
합계	2,724.4	5,715.6	2,711.5	2,634.0	11,060.5	2,695.0	2,781.9	2.1%	5,476.9
	-8.9%	26.8%	-0.5%	-2.9%	12.8%	2.3%	3.2%		-4.2%

● 게임 '11년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 2천 781억원, 5천 476억원으로 전년동기대비 각각 2.1% 증가, -4.2% 감소했으며 '10년 4분기까지 하락세를 보이다가 '11년 1분기부터 상승세를 나타내고 있으며 전분기대비 3.2% 상승

- 대형업체 중에서는 네오위즈게임즈 및 CJ E&M 등의 증가세가 높게 나타나고 있으며, '11년 2분기 전년동기대비 41.2%, 10.4% 증가함.

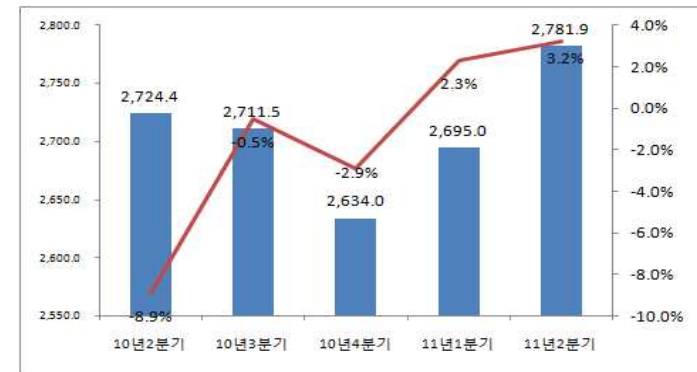
- ※ 네오위즈게임즈 '11년 2분기 영업이익은 약 286억원으로 전분기대비 23.0% 상승했으며, '11년도 1분기에 잠시 하락했으나, '10년 1분기 이후 영업이익의 전반적인 상승세를 보이고 있음. '11년 상반기 영업이익은 전년동기대비 18.3% 증가
- ※ 엔씨소프트 '11년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 638억원 및 1천 164억원으로 게임산업 성장사 중 최고수준을 보이고 있으나, 전년동기대비 -7.3%, -16.8% 감소 위메이드엔터테인먼트 '11년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 31억 2천만원 및 65억 1천만원으로 으로 전년동기대비 -59.6%, -59.9% 감소했으며 대형업체 중 1분기에 이어 다소 높은 감소를 나타내고 있음.

- 중소형 업체들은 '11년 2분기의 경우 1분기의 부진을 만회하는 양상을 보이고 있으며, 게임하이, 바른손게임즈, 소프트맥스 등 업체들은 적자에서 흑자로 전환

- ※ 게임하이는 '11년 2분기 및 상반기 영업이익은 약 14억원 9천만원, 54억 6천만원으로 전년 동기대비 383.9%, 111.2% 증가
- ※ 와이디온라인, 한빛소프트, 와엔케이코리아 등은 '11년 2분기 들어 영업이익 감소폭이 상대적으로 높게 나타났을 뿐 아니라 적자상태를 보임

<그림 3> '10년 2분기~'11년 2분기 게임(상장사) 영업이익액 변동

(단위: 억원, %)



<표 6> '10년 2분기~'11년 2분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2010년 종사자			2011년 종사자		전년동기대비 (2분기)
	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	
NHN	2,563	2,485	2,579	2,558	2,623	2.3%
	-2.7%	-3.0%	3.8%	-0.8%	2.5%	
엔씨소프트	2,034	2,134	2,402	2,473	2,552	25.5%
	5.1%	4.9%	12.6%	3.0%	3.2%	
네오위즈게임즈	783	888	930	987	1,105	41.1%
	9.2%	13.4%	4.7%	6.1%	12.0%	
CJ E&M	448	456	456	415	442	-1.3%
	-6.9%	1.8%	0.0%	-9.0%	6.5%	
게임하이	369	240	198	205	175	-52.6%
	-11.3%	-35.0%	-17.5%	3.5%	-14.6%	
액토즈소프트	339	332	340	335	223	-34.2%
	-12.9%	-2.1%	2.4%	-1.5%	-33.4%	

웹젠	317	543	532	577	487	53.6%
	-1.2%	71.3%	-2.0%	8.5%	-15.6%	
아이디온라인	200	136	143	125	163	-18.5%
	-5.2%	-32.0%	5.1%	-12.6%	30.4%	
이스트소프트	266	263	288	305	323	21.4%
	2.7%	-1.1%	9.5%	5.9%	5.9%	
한빛소프트	314	300	278	286	278	-11.5%
	51.0%	-4.5%	-7.3%	2.9%	-2.8%	
컴투스	243	247	311	350	362	49.0%
	-4.3%	1.6%	25.9%	12.5%	3.4%	
앱게임	399	391	387	296	230	-42.4%
	1.5%	-2.0%	-1.0%	-23.5%	-22.3%	
드래곤플레이	204	205	204	207	207	1.5%
	7.9%	0.5%	-0.5%	1.5%	0.0%	
와이엔케이코리아	87	70	75	78	77	-11.5%
	38.1%	-19.5%	7.1%	4.0%	-1.3%	
제이씨엔터테인먼트	269	275	294	321	315	17.1%
	-2.5%	2.2%	6.9%	9.2%	-1.9%	
바른손게임즈	155	165	174	177	185	19.4%
	-4.9%	6.5%	5.5%	1.7%	4.5%	
소프트맥스	122	127	133	138	141	15.6%
	2.5%	4.1%	4.7%	3.8%	2.2%	
조이맥스	235	225	217	222	223	-5.1%
	-1.7%	-4.3%	-3.6%	2.3%	0.5%	
게임빌	111	112	121	128	123	10.8%
	6.7%	0.9%	8.0%	5.8%	-3.9%	
위메이드엔터테인먼트	417	437	455	471	489	17.3%
	-5.7%	4.8%	4.1%	3.5%	3.8%	
합계	9,875	10,031	10,517	10,654	10,723	8.6%
	0.6%	1.6%	4.8%	1.3%	0.6%	

- 게임 '11년 2분기 종사자수는 약 10,723명으로 전년동기대비 8.6% 증가했으며 전분기대비 0.6% 상승
 - 대형업체들을 중심으로 '11년 3분기 이후 대형신작게임 출시 예정에 따른 관련 인력수요 증대가 높은 것으로 예상
 - ※ 엔씨소프트 및 네오위즈게임즈의 '11년 2분기 종사자수는 각각 2,552명, 1,105명으로 전년 동기대비 25.5%, 41.1% 증가. 전분기대비는 3.2%, 12.0% 상승하고 있으며 '10년 1분기 이후 종사자수 상승세가 지속되고 있음
 - 중소형 업체들의 경우 '11년 1분기에 이어 국내외 소셜게임, 스마트폰용 게임 수요 증대에 따른 관련 업체들의 종사자수 증가율이 상대적으로 높게 나타남
 - ※ 컴투스, 게임빌의 '11년 2분기 종사자수는 각각 362명, 123명 수준으로 전년동기대비 49.0%, 10.8% 증가

<그림 4> '10년 2분기~'11년 2분기 게임(상장사) 종사자 수 변동

(단위 : 명, %)



1.2. 게임산업 상장사 재무분석

□ 게임산업 상장사 재무분석 변동 추이

<표 7> '10년 2분기~'11년 2분기 게임(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위 : %, %p)

구분	2010년 2분기	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 2분기 전년동기증감
영업이익률	36.0%	35.4%	33.5%	27.9%	26.2%	△9.8%p
부채비율	25.9%	26.2%	31.1%	44.3%	46.5%	20.6%p
유동비율	321.4%	377.1%	317.7%	299.9%	275.8%	△45.6%p

- 게임상장사 영업이익률은 '10년 2분기 36.0%에서 하락추세를 보이고 있으며 '11년 2분기는 26.2%를 보임. 전년동기대비 9.8%p 하락
- 부채비율은 '10년 2분기 이후 상승추세를 보이고 있으며 '11년 2분기는 46.4%로 전년동기대비 20.6%p 상승
- 유동비율은 '10년 3분기 이후 하락세를 나타내고 있으며 '11년 2분기는 275.8%로 전년동기대비 45.6%p 대폭 하락

III. 2011년 2분기 게임산업 실태조사분석

1.1. 2011년 2분기 게임산업 실태조사 분석

<표 8> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 게임산업 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분	게임 매출액(백만원)	게임 수출액(백만원)	게임 종사자(명)	
2010년	1분기	1,866,280	438,372	92,275
	2분기	1,783,094	453,863	94,142
	상반기	3,649,374	892,235	-
	3분기	1,851,600	465,755	94,830
	4분기	1,930,144	499,082	94,973
합계	7,431,118	1,857,072	-	
2011년	1분기	2,158,654	586,521	95,379
	2분기	2,325,115	605,886	95,608
	상반기	4,483,769	1,192,407	-
2분기 전년동기대비	30.5%	33.6%	1.6%	

- 게임산업 '11년 2분기 매출액은 2조 3,251억원으로 전년동기대비 약 30.5% 증가
- 게임산업 '11년 2분기 수출액은 6,058억원으로 전년동기대비 약 33.6% 증가
- 게임산업 '11년 2분기 종사자수는 9만 5,608명으로 전년동기대비 약 1.6% 증가

<표 9> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 게임산업 투자관련 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분	게임 자체투자액(백만원)	게임 외부투자액(백만원)	게임 투자액 합계(백만원)	
2010년	1분기	78,969	26,581	105,550
	2분기	83,561	29,681	113,242
	상반기	162,530	56,262	218,792
	3분기	89,332	32,468	121,800
	4분기	92,335	34,689	127,024
합계	344,197	123,419	467,616	
2011년	1분기	99,648	37,577	137,225
	2분기	101,322	39,685	141,007
	상반기	200,970	77,262	278,232
2분기 전년동기대비	21.3%	33.7%	24.5%	

- 게임산업 '11년 2분기 투자액은 1,410억원으로 전년동기대비 약 24.5% 증가
- 게임산업 '11년 2분기 자체투자액은 1,013억원, 외부투자액은 396억원으로 각각 21.3%, 33.7% 증가

<표 10> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 게임산업 전체 매출액 대비 상장사 매출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분	게임산업 전체 매출액(백만원)	게임 상장사 매출액(백만원)	게임산업 전체 대비 상장사 비중(%)	
2010년	1분기	1,866,280	771,980	41.4%
	2분기	1,783,094	757,080	42.5%
	상반기	3,649,374	1,529,060	41.9%
	3분기	1,851,600	765,270	41.3%
	4분기	1,930,144	786,820	40.8%
합계	7,431,118	3,081,150	41.5%	
2011년	1분기	2,158,654	965,800	44.7%
	2분기	2,325,115	1,060,700	45.6%
	상반기	4,483,769	2,026,500	45.2%

- 게임산업 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 45.6%로 전년동기대비 3.1%p 증가
전분기대비 약 0.9%p 증가

<표 11> '10년 1~4분기, '11년 1~2분기 게임산업 전체 수출액 대비 상장사 수출액 비교

(단위 : 백만원, %)

구 분	게임산업 전체 수출액(백만원)	게임 상장사 수출액(백만원)	게임산업 전체 대비 상장사 비중(%)	
2010년	1분기	438,372	128,350	29.3%
	2분기	453,863	136,530	30.1%
	상반기	892,235	264,880	29.7%
	3분기	465,755	139,710	30.0%
	4분기	499,082	156,560	31.4%
합계	1,857,072	561,150	30.2%	
2011년	1분기	586,521	165,490	28.2%
	2분기	605,886	174,180	28.7%
	상반기	1,192,407	339,670	28.5%

- 게임산업 '11년 2분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 28.7%로 전년동기대비 약 1.4%p 감소
전분기대비 약 0.5%p 증가

2011년 2분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이동욱 (전략정책 본부장), 노준석 (산업분석팀 팀장)
책임집필 김은정 (산업분석팀 선임연구원)

발 행 인 이 재 용

발 행 일 2011년 09월 20일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

본 보고서는 한국콘텐츠진흥원(<http://www.kocca.kr>)의 <콘텐츠지식/산업동향/콘텐츠산업통계정보>에 게재되는 보고서로 인용하실 때에는 반드시 출처를 밝혀 주시기 바랍니다.

(문의) 산업분석팀 김은정 (02-3153-3021/ejkim@kocca.kr)