

2011년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서 (게임산업편)

2011. 12



I. 2011년 3분기 게임산업 INSIGHT

1.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '11년 3분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 3,100억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 45.4%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 37.0% 성장하였고 전분기대비 1.1% 하락하였으며 CBI 분석 결과 3분기 123으로 양호함
- 게임산업의 '11년 3분기 수출규모를 살펴보면, 6,197억원이며 이중 상장사 수출액 비중은 28.9%를 차지함
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 28.3% 성장하였고 전분기대비 2.9% 상승하였으며 CBI 분석 결과 3분기 122로 양호함

□ 고용부문

- 게임산업의 '11년 3분기 고용규모를 살펴보면, 95,908명이며 상장사 고용 비중은 11.4%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 3분기 전년동기대비 8.7% 증가하였고 전분기대비 1.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 3분기 112로 양호함

□ 게임산업 2011년 4분기 전망

- 게임산업 '11년 4분기 매출CBI(123) 및 수출CBI(115)는 3분기와 유사할 것으로 예상됨

- “지스타 2011”에서 파악된 최근 게임산업 트렌드는 기존 온라인게임 뿐만 아니라 스마트 게임 등 다양한 플랫폼에 기반한 신작 게임 제작 및 출시가 뚜렷하게 나타남

※ 지스타에서 선보인 신작 스마트게임은 넥슨모바일(“이틀란티카S”, “캠캣츠 좀비”), 위메이드엔터테인먼트(“히어로스퀘어”, “카우스&디펜스”), 컴투스(“홈배틀2”), NHN(“런앤히트”) 등을 선보임

※ 높아진 지스타의 국제적 위상은 실질적인 해외 바이어의 참여 증가로 국내의 게임개발사들에게는 수출 확대에 큰 기회를 제공하고 있음

- 국내 오픈마켓 관련 법안 미비에 따른 문제점이 해소됨으로 구글과 애플 등 오픈마켓이 재개설되어 국내 게임 개발업체들의 시장진입 기회가 확대되어 매출증대가 전망됨

※ 제이씨엔터테인먼트 “룰 더 스카이”, 아이프리스튜디오 및 Njoius “엠로스워”, NHN “런앤히트” 등은 국내 부분 유료화 수익을 바탕으로 오픈마켓시장에서 선전하고 있음

- 11월 20일 섯다운제 시행에 따른 일부 인기 있는 온라인게임이 청소년들의 이용제한으로 매출 증가세에 저해할 가능성이 있으며, 이와 관련 서버 등 제반관리 비용 증가 우려가 있어 중소형 개발사들에게 경영 부담 확대가 예상됨

- 오픈마켓의 재개설은 중소형 업체를 중심으로 매출 증대기반의 확보가 가능하며, 이를 바탕으로 다양한 장르의 게임 제작이 이루어져 해외 시장 개척이 용이해짐

- 중국 등 해외 유력 게임 기업들의 국내 진출이 활발해 짐에 따라 투자 및 매출 증대에 기여할 것으로 전망됨

● 게임산업 '11년 4분기 고용CBI는 105로 다소 호전될 것으로 예상됨

- '11년 1분기에 이어 지속적으로 대작 온라인게임 뿐만아니라, 오픈마켓 재개설에 따른 스마트게임 제작 증대와 1인 개발자 및 중소형 개발사의 관련 인력 수요가 증가할 것으로 전망됨

※ 넥슨, 네오위즈게임즈, 엔씨소프트 등 국내 20여개 업체가 지스타내 채용박람회에 참여하는 등 관련 인력 확보를 강화하고 있음

<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
2012년 1분기	124	115	131	106	111	117

- '11년 4분기는 3분기에 비해 수출과 고용이 다소 하락될 것으로 전망됨

- '12년 1분기는 '11년 4분기의 추세를 이어갈 것으로 예상됨

II. 2011년 3분기 게임산업 상장사 분석

1.1. 게임산업 상장사 매출액, 영업이익액, 수출액, 종사자 수

□ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

〈표 2〉 '10년 3분기~'11년 3분기 게임산업(상장사) 경영실적 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년				2011년				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
매출액	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%
영업이익	2,711.5	8,426.5	2,634.0	11,060.5	2,694.9	2,781.9	2,658.7	-1.9%	8,135.5
	-0.5%	21.0%	-2.9%	12.8%	2.3%	3.2%	-4.4%		-3.5%
수출액	1,397.1	4,045.9	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	1,792.8	28.3%	5,189.5
	2.3%	11.1%	12.1%	10.4%	5.7%	5.3%	2.9%		28.3%
종사자수	10,031	-	10,517	-	10,654	10,723	10,900	8.7%	-
	1.6%	-	4.8%	-	1.3%	0.6%	1.7%		-

〈표 3〉 '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%
랩셀	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%
아이디온라인	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%
엔게임	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%
드래곤플레이	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%
아이엔케이코리아	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%
케이씨엔터테인먼트	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	215.6	675.0	201.3	876.3	284.7	288.4	286.8	33.0%	859.9
엔터테인먼트	-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 이용자가 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 게임

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

들이 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 '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 온라인게임종의 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 하라. '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 중소업체들에게 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 1> '10년 3분기~'11년 분기 게임(상장사) 매출액 변동

(단위: 억원, %)



<표 4> '10년 3분기~'11년 3분기 게임산업(상장사별) 수출액 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년 수출액				2011년 수출액				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
NHN	-	-	-	-	-	-	-	-	-
엔씨소프트	244.4	732.4	247.5	979.9	256	224.9	218.0	-10.8%	698.9
네오위즈게임즈	450.0	1,087.9	519.1	1,607.0	688.1	676.5	766.4	70.3%	2,131.0
CJ E&M	43.5	136.0	43.5	179.5	28.4	98.9	75.6	73.8%	202.9
게임하이	10.2	34.3	8.2	42.5	7.1	8.2	9.9	-2.9%	25.2
액토즈소프트	239.1	749.9	232.4	982.3	220.2	225.1	241.6	1.0%	686.9
웹젠	18.8	60.9	53.2	114.1	69.5	82.3	80.4	327.7%	232.2
아이디온라인	75.9	230.7	72.4	303.1	67.8	60.8	61.6	-18.8%	190.2
이스트소프트	13.9	47.4	35	82.4	17.2	20.9	23.4	68.3%	61.5
한빛소프트	34.5	143.3	38.1	181.4	25.4	50.4	41.2	19.4%	117.0
컴투스	17.3	40.3	18.1	58.4	25.3	40.4	54.8	216.8%	120.5

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

엔게임	48.8	157.6	45.8	203.4	49.4	45.1	50.1	2.7%	144.6
	-0.9%	-16.5%	-6.1%	-18.0%	7.9%	-8.7%	11.1%		-8.2%
드래곤플레이	47.9	129.0	50.2	179.2	57.2	45.6	39.9	-16.7%	142.7
	18.5%	12.3%	4.8%	17.4%	13.9%	-20.3%	-12.5%		10.6%
아이엔케이코리아	14.7	47.7	13.5	61.2	10.9	11.0	8.1	-44.9%	30.0
	-14.5%	-35.4%	-8.2%	-34.3%	-19.3%	0.9%	-26.4%		-37.1%
제이씨엔터테인먼트	14.3	63.6	30.7	94.3	15.4	18.7	14.8	3.5%	48.9
	-53.3%	14.3%	114.7%	9.1%	-49.8%	21.4%	-20.9%		-23.1%
바른손게임즈	18.8	56.5	18.2	74.7	22.1	19.8	18.1	-3.7%	60.0
	4.4%	6.1%	-3.2%	2.5%	21.4%	-10.4%	-8.6%		6.2%
소프트맥스	0.6	1.3	0.4	1.7	0	0.6	0.0	-100.0%	0.6
	5900.0%	-91.3%	-33.3%	-90.5%	-100.0%	-	-100.0%		-55.2%
조이맥스	63.0	205.6	105.2	310.8	54.9	47.7	42.3	-32.9%	144.9
	-11.1%	-21.2%	67.0%	-6.2%	-47.8%	-13.1%	-11.3%		-29.5%
게임빌	6.7	22.9	8.5	31.4	12.1	38.3	25.1	274.6%	75.5
	-41.3%	55.5%	26.9%	63.5%	42.4%	216.5%	-34.5%		229.7%
위메이드엔터테인먼트	34.7	98.6	25.6	124.2	27.9	26.6	21.5	-38.0%	76.0
	4.8%	46.6%	-26.2%		9.0%	-4.7%	-19.2%		-22.9%
합계	1,397.1	4,045.9	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	1,792.8	28.3%	5,189.5
	2.3%	11.1%	12.1%	10.4%	5.7%	5.3%	2.9%		28.3%

● 게임 '11년 3분기 및 3분기누적 수출액은 약 1천 792억원, 5천 189억원으로 전년동기대비 28.3%, 28.3% 성장했으며 전분기대비 2.9% 상승. 전체 콘텐츠 산업 수출액 증가에 주도적 역할

- '11년 3분기 및 3분기누적 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 67.5%, 70.3%(68.0%, 71.9%)³⁾로 '11년 1분기(81.0%) 이후 하락추세를 나타내고 있으며, 전년동기대비 비중도 하락

- '11년 3분기 및 3분기누적 수출액 중 2분기에 이어 네오위즈게임즈(70.3%, 113.9%), CJ E&M 게임부문(73.8%, 49.2%) 등 자금력과 기술개발력 등 대내외 경쟁력을 보유한 대형업체가 여전히 높은 수출증가율을 보임. 대형 업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터 감소세를 보이면서 '11년 3분기에 이르러 전년동기대비 1.0% 정체

※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 1분기까지 전년동기대비 7.1% 성장세를 보이다가 '11년 2분기부터 감소세를 보이고 있으며 '11년 3분기 전년동기대비 -10.8% 감소

- 중소형 업체 중에서 게임빌, 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 한빛소프트, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트 등을 제외한 업체들의 경우 '11년 3분기 전년동기

대미 수출부진상태를 나타냄

※ 모바일 게임업체인 컴투스 및 게임빌은 '11년 1분기 이후 국내외 스마트폰 등의 폭발적인 보급확대에 따른 관련 게임수요 증대로 큰 폭의 수출증대를 보임. 컴투스 및 게임빌의 '11년 3분기 수출액은 전년동기대비 각각 216.8%(213.2%)⁴⁾, 274.6%(235.7%) 성장하여 '10년도의 수출성장세가 '11년 1분기 이후에도 지속되는 상황

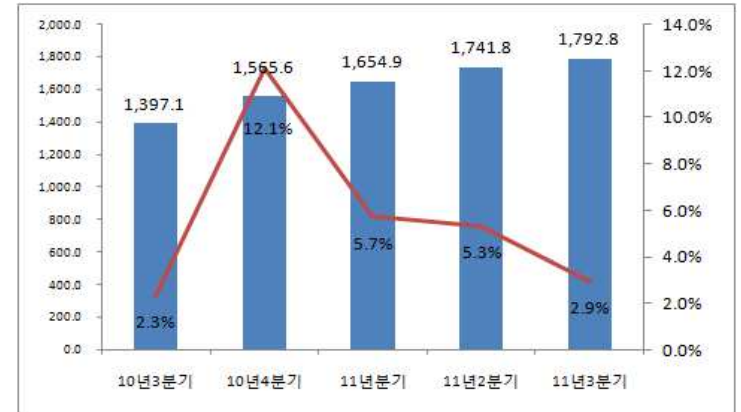
※ '11년 3분기 게임 상장사들의 전체 수출에서 차지하는 비중은 67.5%로 전년동기대비 -5.1%p 하락

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기 이후 상승세를 유지

※ '10년 3분기에서 '11년 2분기까지 전분기대비 증가율은 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%

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

(단위: 억원, %)



<표 5> '10년 3분기~'11년 3분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위: 억원, 명, %)

구분	2010년 영업이익				2011년 영업이익				
	3분기 (전기대비)	3분기누적 (전년동기)	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	3분기 (전년동기)	3분기누적 (전년동기)
NHN	1,485.3	4,562.9	1,508.4	6,071.3	1,671.9	1,515.8	1,501.8	1.1%	4,689.5
	-2.1%	18.2%	1.6%	14.2%	10.8%	-9.3%	-0.9%		2.8%
엔씨소프트	581.4	1,980.3	527.0	2,507.3	526.1	638.5	521.9	-10.2%	1,686.5
	-15.6%	50.9%	-9.4%	25.6%	-0.2%	21.4%	-18.3%		-14.8%
네오위즈게임즈	328.9	767.6	343.5	1,111.1	232.8	286.3	250.3	-23.9%	769.4
	62.2%	38.5%	4.5%	44.8%	-32.2%	23.0%	-12.6%		0.2%
CJ E&M	91.4	298.1	68.3	366.4	37.1	77.7	35.0	-61.7%	149.8

3) 2011년 2분기 수출액 비중

4) 2011년 2분기 전년동기대비 수출액 성장률

	29.8%	-13.4%	-25.3%	-22.3%	-45.7%	109.4%	-55.0%			-49.7%
게임하이	3.8	29.7	31.1	60.8	39.7	14.9	54.7	1,339.5%		109.3
	-172.4%	-68.4%	719.7%	-49.2%	27.5%	-62.5%	267.1%			268.6%
액트즈소프트	39.1	117.1	35.7	152.8	25.2	27.2	39.3	0.5%		91.7
	6.0%	-40.9%	-8.7%	-33.4%	-29.4%	7.9%	44.5%			-21.7%
웹젠	1.8	16.4	3.9	20.3	9.4	26.9	29.7	1,550.0%		66.0
	29.7%	-29.6%	116.7%	231.8%	141.0%	186.2%	10.4%			302.4%
와이디온라인	0.9	15.0	6.2	21.2	10.6	-9.5	2.3	155.6%		3.4
	-87.6%	-78.2%	592.4%	-74.5%	70.1%	-189.6%	124.2%			-77.3%
이스트소프트	14.0	49.9	37.4	87.3	21.4	36.2	75.5	439.3%		133.1
	-4.0%	-18.1%	167.2%	9.7%	-42.8%	69.2%	108.6%			166.8%
한빛소프트	-21.4	-13.2	-63.5	-76.7	-29.9	-14.1	0.9	104.2%		-43.1
	-765.1%	-244.9%	196.8%	-844.7%	52.9%	52.8%	106.4%			-227.0%
킵투스	7.7	22.9	10.7	33.6	2.8	6.7	9.8	27.3%		19.3
	164.6%	-37.2%	38.8%	-36.5%	-73.8%	139.3%	46.3%			-15.8%
엠펜게임	1.7	20.7	-24.9	-4.2	8.0	14.0	10.5	517.6%		32.5
	-121.3%	-68.2%	-1,564.8%	-105.2%	132.1%	75.0%	-25.0%			57.0%
드래곤플라이	42.6	118.0	37.8	155.8	38.5	38.0	18.7	-56.1%		95.2
	23.5%	15.1%	-11.3%	-2.2%	1.9%	-1.3%	-50.8%			-19.3%
와이엔케이코리아	-1.8	1.5	-0.6	0.9	-6.0	-6.7	-9.0	-400.0%		-21.7
	-191.8%	-43.8%	-68.9%	126.5%	-971.0%	-11.7%	-34.3%			-1586.1%
제이씨엔터테인먼트	8.6	40.5	-7.2	33.3	15.9	25.2	7.0	-18.6%		48.1
	-61.5%	79.2%	-183.7%	-23.6%	320.8%	58.5%	-72.2%			18.8%
바른손게임즈	6.3	6.7	3.8	10.5	8.3	7.1	4.2	-33.3%		19.6
	-2,767.1%	-144.1%	-39.7%	145.7%	118.4%	-14.5%	-40.8%			192.5%
소프트맥스	0.0	-8.4	1.1	-7.3	11.7	11.8	9.5			33.0
	-100.0%	-400.0%		-484.2%	963.6%	0.9%	-19.5%			492.9%
조이맥스	16.6	63.3	7.4	70.7	10.9	14.2	3.7	-77.7%		28.8
	-26.7%	48.8%	-55.1%	-0.4%	46.3%	30.3%	-73.9%			-54.5%
게임빌	33.9	104.7	50.0	154.7	26.6	40.5	44.6	31.6%		111.7
	-4.2%	64.1%	47.5%	31.2%	-46.8%	52.3%	10.1%			6.7%
위메이드엔터테인먼트	70.7	233.0	57.7	290.7	33.9	31.2	48.3	-31.7%		113.4
	-8.5%	97.9%	-18.4%	16.5%	-41.3%	-8.0%	54.8%			-51.3%
합계	2,711.5	8,426.5	2,634.0	11,060.5	2,694.9	2,781.9	2,658.7	-1.9%		8,135.5
	-0.5%	21.0%	-2.9%	12.8%	2.3%	3.2%	-4.4%			-3.5%

● 게임 '11년 3분기 및 3분기누적 영업이익은 약 2천658억원, 8천135억원으로 전년동기대비 -1.9%, -3.5% 감소했으며 '11년 2분기까지 상승세를 보이다가 3분기에 이르러 감소세로 전환 및 전분기대비 -4.4% 하락

- 대형업체 중에서는 대체적으로 '11년 3분기 전년동기대비 감소세를 나타냄
 ※ 네오위즈게임즈 '11년 3분기 영업이익은 약 250억원으로 전분기대비 -12.6% 감소했으며, '10년 1분기 이후 영업이익의 전반적인 상승세를 보이다가 3분기에 이르러 약간 하락. '11년 3분기누적 영업이익은 전년동기대비 0.2% 증가

※ 엔씨소프트 '11년 3분기 및 3분기누적 영업이익은 약 521억원 및 1천686억으로 게임산업 상장사 중 최고 규모를 나타내고 있으나, '11년 2분기 이후 전년동기대비 감소세를 보이고

있으며 '11년 3분기 및 3분기누적 전년동기대비 -10.2%, -14.8% 감소. 위메이드엔터테인먼트 '11년 3분기 및 3분기누적 영업이익은 약 48억원, 113억원으로 전년동기대비 -31.7%, -51.3% 감소했으며 대형업체 중 1분기 이후 높은 영업이익 감소세를 나타내고 있음.

- 중소형 업체들은 전반적으로 '11년 1분기의 부진을 2분기에 이어 만회하는 양상을 보이고 있으며, 이중 게임하이, 웹젠, 이스트소프트 등 업체들은 전년동기대비 높은 흑자규모를 보이고 있음

※ 게임하이는 '11년 3분기 및 3분기누적 영업이익은 약 54억7천만원, 109억3천만원으로 전년동기대비 1,339.5%, 268.6% 증가. 이스트소프트는 약 75억5천만원, 133억1천만원으로 전년동기대비 439.3%, 166.8% 증가

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

(단위: 억원, %)



<표 6> '10년 3분기~'11년 3분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

구분	2010년 종사자		2011년 종사자			전년동기대비 (3분기)
	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	
NHN	2,485	2,579	2,558	2,623	2,658	7.0%
	-3.0%	3.8%	-0.8%	2.5%	1.3%	
엔씨소프트	2,134	2,402	2,473	2,552	2,628	23.1%
	4.9%	12.6%	3.0%	3.2%	3.0%	
네오위즈게임즈	888	930	987	1,105	1,147	29.2%
	13.4%	4.7%	6.1%	12.0%	3.8%	
CJ E&M	456	456	415	442	457	0.2%
	1.8%	0.0%	-9.0%	6.5%	3.4%	
게임하이	240	198	205	175	175	-27.1%

	-35.0%	-17.5%	3.5%	-14.6%	0.0%	
액티즈소프트	332	340	335	223	162	-51.2%
	-2.1%	2.4%	-1.5%	-33.4%	-27.4%	
웹젠	543	532	577	487	504	-7.2%
	71.3%	-2.0%	8.5%	-15.6%	3.5%	
아이디온라인	136	143	125	163	175	28.7%
	-32.0%	5.1%	-12.6%	30.4%	7.4%	
이스트소프트	263	288	305	323	322	22.4%
	-1.1%	9.5%	5.9%	5.9%	-0.3%	
한빛소프트	300	278	286	278	234	-22.0%
	-4.5%	-7.3%	2.9%	-2.8%	-15.8%	
컴투스	247	311	350	362	380	53.8%
	1.6%	25.9%	12.5%	3.4%	5.0%	
엘게임	391	387	296	230	224	-42.7%
	-2.0%	-1.0%	-23.5%	-22.3%	-2.6%	
드래곤플레이	205	204	207	207	254	23.9%
	0.5%	-0.5%	1.5%	0.0%	22.7%	
아이엔케이코리아	70	75	78	77	90	28.6%
	-19.5%	7.1%	4.0%	-1.3%	16.9%	
제이씨엔터테인먼트	275	294	321	315	311	13.1%
	2.2%	6.9%	9.2%	-1.9%	-1.3%	
바른손게임즈	165	174	177	185	177	7.3%
	6.5%	5.5%	1.7%	4.5%	-4.3%	
소프트맥스	127	133	138	141	152	19.7%
	4.1%	4.7%	3.8%	2.2%	7.8%	
조이맥스	225	217	222	223	218	-3.1%
	-4.3%	-3.6%	2.3%	0.5%	-2.2%	
게임빌	112	121	128	123	137	22.3%
	0.9%	8.0%	5.8%	-3.9%	11.4%	
위메이드엔터테인먼트	437	455	471	489	495	13.3%
	4.8%	4.1%	3.5%	3.8%	1.2%	
합계	10,031	10,517	10,654	10,723	10,900	8.7%
	1.6%	4.8%	1.3%	0.6%	1.7%	

● 게임 '11년 3분기 종사자수는 약 10,900명으로 전년동기대비 8.7% 증가했으며 전분기대비 1.7% 상승

- 대형업체들을 중심으로 대형신작게임 개발 및 출시로 관련 연구개발 등 인력 수요가 확대될 것으로 전망

※ 엔씨소프트 및 네오위즈게임즈의 '11년 3분기 종사자수는 각각 2,628명, 1,147명으로 전년 동기대비 23.1%, 29.2% 증가. 전분기대비는 3.0%, 3.8% 상승하고 있으며, '10년 1분기 이후 종사자수가 증가세를 보이고 있음

- 중소형 업체들의 경우 스마트기기 보급확대에 따른 국내외 소셜게임, 스마트폰용 게임 수요 및 공급 증대로 관련 업체들의 종사자수 증가율은 '11년 1분기 이후 지속적으로 높게 나타남

※ 컴투스, 게임빌의 '11년 3분기 종사자수는 각각 380명, 137명 수준으로 전년동기대비 53.8%, 22.3% 증가

<그림 4> '10년 3분기~'11년 3분기 게임(상장사) 종사자 수 변동 (단위: 명, %)



1.2. 게임산업 상장사 재무분석

□ 게임산업 상장사 재무분석 변동 추이

<표 7> '10년 3분기~'11년 3분기 게임(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 3분기	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 3분기 전년동기증감
영업이익률	35.5%	33.5%	28.0%	26.1%	25.4%	△10.1%p
부채비율	26.2%	31.1%	44.3%	43.4%	40.3%	14.1%p
유동비율	377.1%	317.7%	299.9%	275.8%	288.8%	△88.3%p

- 게임상장사 영업이익률은 '10년 3분기 35.5%에서 하락추세를 보이고 있으며 '11년 3분기는 25.4%를 보임. 전년동기대비 10.1%p 하락

- 부채비율은 '10년 3분기이후 상승하다가 '11년 3분기는 40.3%로 전분기대비 약간 하락했으나, 전년동기대비 14.1%p 상승

- 유동비율은 '10년 3분기 이후 하락세를 보이다가 '11년 3분기는 288.8%로 전분기대비 약간 상승했으나, 전년동기대비 88.3%p 하락

III. 2011년 3분기 게임산업 실태조사분석

2.1. 2011년 3분기 게임산업 실태조사 분석

<표 8> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 게임산업 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분	게임 매출액(백만원)	게임 수출액(백만원)	게임 종사자(명)	
2010년	1분기	1,866,259	438,372	92,275
	2분기	1,782,340	453,863	94,142
	3분기	1,851,726	465,755	94,830
	4분기	1,930,793	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
	3분기	2,310,021	619,751	95,908
3분기 전분기대비	-0.6%	2.3%	0.3%	
3분기 전년동기대비	24.7%	33.1%	1.9%	

- 게임산업 '11년 3분기 매출액은 2조 3,100억 원으로 전년동기대비 약 24.7% 증가
- 게임산업 '11년 3분기 수출액은 6,197억 원으로 전년동기대비 약 33.1% 증가
- 게임산업 '11년 3분기 종사자수는 9만 5,908명으로 전년동기대비 약 1.9% 증가

<표 9> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 게임산업 투자관련 규모(예측치)

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분	게임 자체투자액(백만원)	게임 외부투자액(백만원)	게임 투자액합계(백만원)	
2010년	1분기	78,969	26,581	105,550
	2분기	83,561	29,681	113,242
	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
	3분기	103,568	42,651	146,219
3분기 전분기대비	2.2%	7.5%	3.7%	
3분기 전년동기대비	15.9%	31.4%	20.0%	

- 게임산업 '11년 3분기 투자액은 1,462억 원으로 전년동기대비 약 20.0% 증가
- 게임산업 '11년 3분기 자체투자액은 1,035억 원, 외부투자액은 426억 원으로 각각 7.5%, 31.4% 증가

<표 10> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 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	1,866,259	771,980	41.4%
	2분기	1,782,340	757,080	42.5%
	3분기	1,851,726	765,270	41.3%
	4분기	1,930,793	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%
	3분기	2,310,021	1,048,590	45.4%

- 게임산업 전체매출액 대비 상장사 비중은 약 45.4%로 전년동기대비 4.1%p 증가 전분기대비 약 0.2%p 감소

<표 11> '10년 1~4분기, '11년 1~3분기 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	438,372	128,350	29.3%
	2분기	453,863	136,530	30.1%
	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%
	3분기	619,751	179,280	28.9%

- 게임산업 '11년 3분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 28.9%로 전년동기대비 약 1.1%p 감소 전분기대비 약 0.2%p 증가

2011년 3분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

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

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이장년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만 팀장 (메이븐스퀘어), 김애경 선임연구원 (메이븐스퀘어)

발 행 인 이 재 응

발 행 일 2011년 12월 20일

발 행 처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

ISBN : 978-89-6514-003-0

가격 : 비매품

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)

산업분석팀 유은영 (02-3153-3022/eyyoo@kocca.kr)