

2011년 4분기
콘텐츠산업 동향분석보고서
(게임산업편)

2012. 4

한국콘텐츠진흥원



KOREA
CREATIVE CONTENT
AGENCY

I. 2011년 4분기 게임산업 INSIGHT

1.1. 게임산업 분석 및 전망

□ 매출 및 수출 부문

- 게임산업의 '11년 4분기 매출규모를 살펴보면, 약 2조 4,089억원이며 게임 상장사 매출액 비중은 47.3%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 매출액 분석을 살펴보면, '11년 4분기 전년동기대비 17.4% 성장하였고 전분기대비 8.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 123으로 양호함
- 게임산업의 '11년 4분기 수출규모를 살펴보면, 7,425억원이며 이 중 상장사 수출액 비중은 37.6%를 차지함
 - 상장사 수출액 분석을 살펴보면, '11년 4분기 전년동기대비 78.3% 성장하였고 전분기대비 55.7% 상승하였으며 CBI 분석 결과 4분기 115로 양호함

□ 고용부문

- 게임산업의 '11년 4분기 고용규모를 살펴보면, 97,387명이며 상장사 고용 비중은 11.5%를 차지하는 것으로 나타남
 - 상장사 고용 분석을 살펴보면, '11년 4분기 전년동기대비 6.1% 증가하였고 전분기대비 2.4% 상승하였으며, CBI 분석 결과 4분기 105로 양호함

□ 게임산업 2012년 1분기 전망

- 게임산업 '12년 1분기 매출CBI(124) 및 수출CBI(115)는 '11년 4분기와 유사할 것으로 예상됨

- 신형 태블릿PC 보급확대에 따라 게임시장 환경의 호조로 2011년 하반기부터 스마트게임 등을 중심으로 국내업체들의 매출 증대가 전망됨
 - ※ 국내에서 개발한 스마트게임(소셜네트워크 게임 등) “룰 더 스카이”, “타이니팜”, “몬스터워즈”, “2012프로야구” 등 신작 게임의 양적 및 질적 제고와 부분유료화 시스템의 대폭도입으로 매출 증대에 기여함
 - ※ “앵그리버드” 등 외국산 게임이 상대적 우위를 보이던 기존 시장 구조에서 경쟁력을 보유한 RPG, 소셜네트워크, 레이싱, 슈팅, 액션 등 다양한 장르의 국산 스마트게임의 시장 점유율이 높아지고 있는 추세임
- 국내 대작 온라인 게임의 국내외 출시가 임박하고 있으며, 일부 외국 온라인 게임의 국내 시장 점유율이 확대됨에 따라 경쟁이 심화될 것으로 전망됨
 - ※ 엔씨소프트 “블레이드앤소울” 등과 블리자드 “디아블로3”의 출시 임박과 기존에 출시된 라이엇게임즈 “리그오브레전드”가 PC방 온라인게임 선두 다툼을 하고 있음(2012년 3월 현재)
- '11년 말에 섰다운제 실시로 국내 중소형 게임사들의 실적에 일부 부정적인 영향을 미칠 것으로 예상했으나 전반적인(스마트게임 등) 국내외 시장 환경의 호조로 실적확대가 전망됨
- 기존 국내 대형업체들의 해외 투자뿐 아니라 중국 등 해외 자본의 국내 투자로 유력 및 중소형 게임제작사들에게도 수출 등 실적 확대에 긍정적 영향을 보일 것으로 전망됨
 - ※ 일부 국내 SNS업체(카카오톡)의 국내외 자본 유치를 통한 다양한 스마트게임 개발 및 제작이 촉진될 것으로 전망됨
- 게임산업 '12년 1분기 고용CBI는 106으로 다소 호전될 것으로 예상됨
 - '11년 이후 기존 개발사들의 대작 온라인게임 및 스마트게임의 제작 증대와 함께 중소형 스마트게임 개발사들의 창업 증가로 신규 고용은 개발인력 중심으로 수요확대가 예상됨
 - ※ 기존 모바일게임 개발사(게임빌, 컴투스)들의 종사자수 증가('10년 대비 약 26.6% 증가)

<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
2012년 2분기	124	114	130	106	112	117

- '12년 1분기는 '11년 4분기에 이어 전 분야가 호조세를 이어갈 것으로 전망됨
- '12년 2분기는 '12년 1분기의 추세를 지속할 것으로 예상됨

Ⅱ. 2011년 4분기 게임산업 상장사 분석

1.1. 게임산업 상장사 매출액, 영업이익액, 수출액, 종사자 수

□ 게임산업 상장사 경영실적 변동 추이

<표 2> '10년 4분기~'11년 4분기 게임산업(상장사) 경영실적 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2010년		2011년					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
매출액	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%	
영업이익	1,261.2	8,890.4	2,694.9	2,781.9	2,658.7	2,192.7	10,328.2	73.9%
	-53.3%	-9.4%	113.7%	3.2%	-4.4%	-17.5%	16.2%	
수출액	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	1,792.8	2,790.8	7,980.3	78.3%
	12.1%	10.4%	5.7%	5.3%	2.9%	55.7%	42.2%	
종사자수	10,517		10,654	10,723	10,900	11,163		6.1%
	4.8%		1.3%	0.6%	1.7%	2.4%		

<표 3> '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%	
드래곤플레이	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%	
바른손게임즈	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 전년 기대비 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 호조여부 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 이용자수가 높아 3분기와 4분기, 1분기가 계절적 성수기이며, 통상적으로 야외활동이 활발해지는 2분기는 계절적 비수기임

- 대형업체1)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 매출액²⁾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 2분기부터 상승세로 반전했으나 이후 약간 정체세를 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

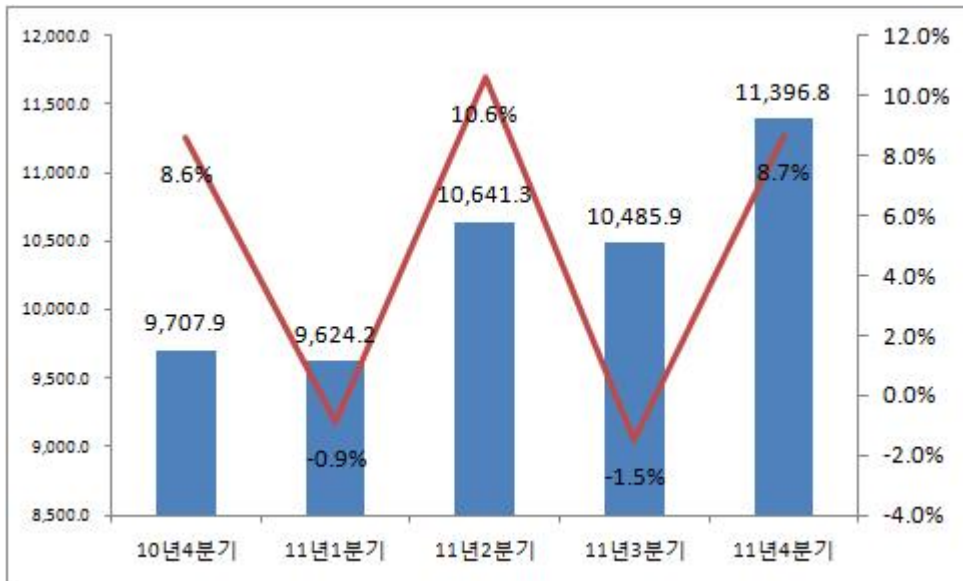
1) 대형업체 : 매출액 200억원 이상으로 정의하고 총 6개 업체(NHN, 엔씨소프트, 네오위즈게임즈, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트, CJ E&M)임
 2) 2011년 전체 매출액 중 온라인 게임 비중은 약 29.8%, 약 6천 406억원 수준으로 2010년 매출액 중 온라인 게임 비중(33.9%)에 비해 약간 하락

'11년 3분기에 이어 두드러짐. 향후 국내외 리스크가 저감되면서 국내외 경기 하락세가 멈출 가능성이 높은 상황에서 성장의 정체를 보이고 있는 내수 시장에 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, %)



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

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2010년 수출액		2011년 수출액					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
NHN	-	-	-	-	-	-	-	-
엔씨소프트	247.5	979.9	256	224.9	218.0	261.2	960.1	5.5%
	1.3%	2.4%	3.4%	-12.1%	-3.1%	19.8%	-2.0%	
네오위즈게임즈	519.1	1,607.0	688.1	676.5	766.4	745.7	2,876.7	43.7%
	15.4%	159.7%	32.6%	-1.7%	13.3%	-2.7%	79.0%	
CJ E&M (게임)	43.5	179.5	28.4	98.9	75.6	79.5	282.4	82.8%
	0.0%	24.0%	-34.7%	248.2%	-23.6%	5.2%	57.3%	
게임하이	8.2	42.5	7.1	8.2	9.9	23.6	48.8	187.8%
	-19.6%	-35.0%	-13.4%	15.5%	20.7%	138.4%	14.8%	
액토즈소프트	232.4	982.3	220.2	225.1	241.6	233.6	920.5	0.5%

	-2.8%	-26.0%	-5.2%	2.2%	7.3%	-3.3%	-6.3%	
웹젠	53.2	114.1	69.5	82.3	80.4	97.6	329.8	83.5%
	183.0%	-8.5%	30.6%	18.4%	-2.3%	21.4%	189.0%	
와이디온라인	72.4	303.1	67.8	60.8	61.6	57.8	248.0	-20.2%
	-4.6%	-18.2%	-6.4%	-10.3%	1.3%	-6.2%	-18.2%	
이스트소프트	35	82.4	17.2	20.9	23.4	36.3	97.8	3.7%
	151.8%	21.1%	-50.9%	21.5%	12.0%	55.1%	18.7%	
한빛소프트	38.1	181.4	25.4	50.4	41.2	46.7	163.7	22.6%
	10.4%	-32.3%	-33.3%	98.4%	-18.3%	13.3%	-9.8%	
컴투스	18.1	58.4	25.3	40.4	54.8	55.7	176.2	207.7%
	4.6%	103.8%	39.8%	59.7%	35.6%	1.6%	201.7%	
엠게임	45.8	203.4	49.4	45.1	50.1	91.3	235.9	99.3%
	-6.1%	-18.0%	7.9%	-8.7%	11.1%	82.2%	16.0%	
드래곤플라이	50.2	179.2	57.2	45.6	39.9	44.9	187.6	-10.6%
	4.8%	17.4%	13.9%	-20.3%	-12.5%	12.5%	4.7%	
와이엔케이코리아	13.5	61.2	10.9	11.0	8.1	11.0	41.0	-18.5%
	-8.2%	-34.3%	-19.3%	0.9%	-26.4%	35.8%	-33.0%	
제이씨엔터테인먼트	30.7	94.3	15.4	18.7	14.8	69.0	117.9	124.8%
	114.7%	9.1%	-49.8%	21.4%	-20.9%	366.2%	25.0%	
바론손게임즈	18.2	74.7	22.1	19.8	18.1	16.2	76.2	-11.0%
	-3.2%	2.5%	21.4%	-10.4%	-8.6%	-10.5%	2.0%	
소프트맥스	0.4	1.7	0.0	0.6	0.0	0.0	0.6	-100.0%
	-33.3%	-90.5%	-100.0%	-	-100.0%	-	-65.5%	
조이맥스	105.2	310.8	54.9	47.7	42.3	55.0	199.9	-47.7%
	67.0%	-6.2%	-47.8%	-13.1%	-11.3%	30.0%	-35.7%	
게임빌	8.5	31.4	12.1	38.3	25.1	31.8	107.3	274.1%
	26.9%	63.5%	42.4%	216.5%	-34.5%	26.7%	241.7%	
위메이드엔터테인먼트	25.6	124.2	27.9	26.6	21.5	833.9	909.9	3,157.4%
	-26.2%	46.6%	9.0%	-4.7%	-19.2%	3778.6%	632.6%	
합계	1,565.6	5,611.5	1,654.9	1,741.8	1,792.8	2,790.8	7,980.3	78.3%
	12.1%	10.4%	5.7%	5.3%	2.9%	55.7%	42.2%	

● 게임 '11년 4분기 수출액은 약 2천 790억원으로 전년동기대비 78.3% 성장했으며 전분기대비 55.7% 상승. '11년 3분기에 이어 전체 콘텐츠 산업 수출액 증가에 주도적 역할

- '11년 4분기 전체 콘텐츠 상장사 수출액 중 비중은 69.2%(67.3%)³⁾로 전분기대비 약간 상승했으나 '11년 1분기(76.2%) 이후 하락추세를 보임

- '11년 4분기 수출액 중 3분기에 이어 네오위즈게임즈(43.7%), CJ E&M 게임부문(82.8%) 등 대형게임 개발력과 이에 따른 자금력 보유 등 대내외 경쟁력을 보유한 대형업체가 상대적으로 높은 수출증가율을 보임. 대형업체 중 액토즈소프트는 '10년 1분기부터 감소세를 보이다가 '11년 3분기부터 상

3) 2011년 3분기 수출액 비중

증세로 반전되었으며 '11년 4분기는 전년동기대비 0.5% 정체

※ 엔씨소프트의 수출액은 '11년 1분기까지 전년동기대비 7.1% 성장세에서 '11년 2분기부터 감소세를 나타내다 '11년 4분기에 이르러 증가세로 반전되었으며 전년동기대비 5.5% 증가

- 중소형 업체 중에서 게임빌, 웹젠, 이스트소프트, 컴투스, 한빛소프트, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트, 게임하이 등은 스마트게임 등 국내외 흥행게임들의 호조에 따라 '11년 4분기 전년동기대비 높은 수출증가율을 보임

※ 모바일 게임업체인 컴투스 및 게임빌은 국내외 스마트폰 등 스마트기기들의 폭발적인 보급 확대에 따른 관련 게임수요 증대로 큰 폭의 수출증대를 '11년 1분기 이후 보임. 컴투스 및 게임빌의 '11년 4분기 수출액은 전년동기대비 각각 207.7%(216.8%)⁴⁾, 274.1%(274.6%) 증가

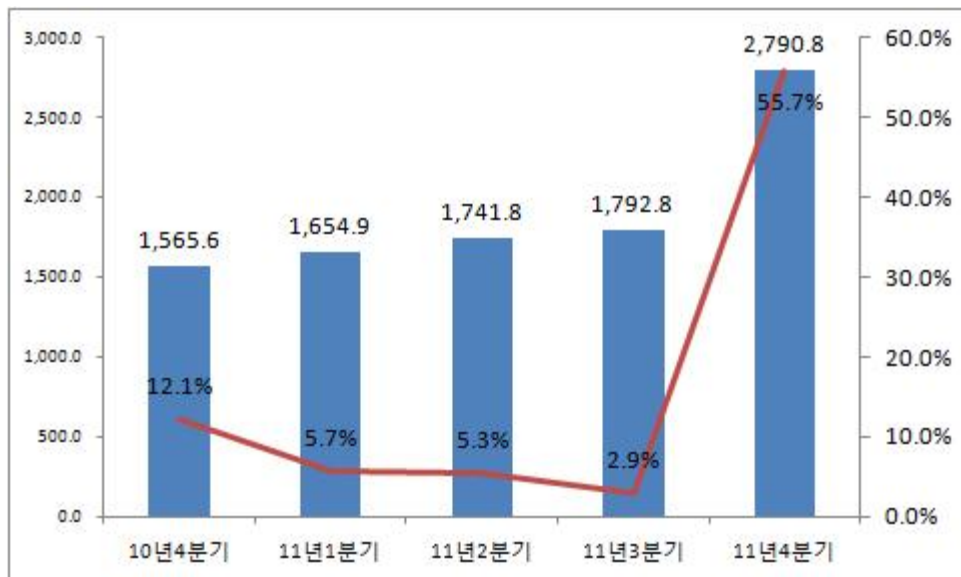
※ 제이씨엔터테인먼트 및 게임하이는 흥행성공 게임들의 수출호조로 '11년 4분기 전년동기대비 124.8%, 187.8% 증가

- 게임의 수출은 전분기대비 '10년 2분기 이후 상승세를 유지하고 있으며 '11년 4분기에 다소 높은 상승을 기록했으며 향후 게임개발사들의 흥행작이 지속 출현될 경우 상승추세를 이어갈 것으로 전망

※ '10년 3분기에서 '11년 3분기까지 전분기대비 증가율은 각각 2.3%, 12.1%, 5.7%, 5.3%, 2.9%

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

(단위 : 억원, %)



4) 2011년 3분기 전년동기대비 수출액 성장률

<표 5> '10년 4분기~'11년 4분기 게임산업(상장사별) 영업이익액 변동

(단위 : 억원, 명, %)

구분	2010년 영업이익		2011년 영업이익					
	4분기 (전기대비)	2010년 (전년대비)	1분기 (전기대비)	2분기 (전기대비)	3분기 (전기대비)	4분기 (전기대비)	2011년 (전년대비)	4분기 (전년동기)
NHN	1,318.0 -17.1%	5,903.7 11.0%	1,671.9 26.9%	1,515.8 -9.3%	1,501.8 -0.9%	1,514.6 0.9%	6,204.1 5.1%	14.9%
엔씨소프트	418.5 -27.3%	2,069.4 3.7%	526.1 25.7%	638.5 21.4%	521.9 -18.3%	282.3 -45.9%	1,968.8 -4.9%	-32.5%
네오위즈게임즈	-426.0 -236.8%	268.9 -65.0%	232.8 154.6%	286.3 23.0%	250.3 -12.6%	298.6 19.3%	1,068.0 297.2%	170.1%
CJ E&M (게임)	68.3 -25.3%	366.4 -22.3%	37.1 -45.7%	77.7 109.4%	35.0 -55.0%	27.8 -20.6%	177.6 -51.5%	-59.3%
게임하이	-4.5 -95.9%	-407.3 -440.6%	39.7 982.2%	14.9 -62.5%	54.7 267.1%	-75.3 -237.7%	34.0 108.3%	-1,573.3%
엑토즈소프트	34.2 -6.6%	141.4 -38.3%	25.2 -26.3%	27.2 7.9%	39.3 44.5%	55.4 41.0%	147.1 4.0%	62.0%
웹젠	-44.5 -351.4%	34.9 326.6%	9.4 121.1%	26.9 186.2%	29.7 10.4%	28.9 -2.7%	94.9 171.9%	164.9%
와이디온라인	-169.1 -5,939.3%	-158.2 -290.4%	10.6 106.3%	-9.5 -189.6%	2.3 124.2%	-35.7 -1,652.2%	-32.3 79.6%	78.9%
이스트소프트	14.7 28.9%	59.7 -25.0%	21.4 45.6%	36.2 69.2%	75.5 108.6%	-31.0 -141.1%	102.1 71.0%	-310.9%
한빛소프트	-54.6 -219.3%	-96.4 -1,035.9%	-29.9 45.2%	-14.1 52.8%	0.9 106.4%	-29.8 -3,411.1%	-72.9 24.4%	45.4%
컴투스	10.2 64.5%	26.1 -50.7%	2.8 -72.5%	6.7 139.3%	9.8 46.3%	10.6 8.2%	29.9 14.6%	3.9%
엠게임	-18.0 -4,600.0%	0.7 -99.1%	8.0 144.4%	14.0 75.0%	10.5 -25.0%	-3.3 -131.4%	29.2 4,071.4%	81.7%
드래곤플라이	-17.6 -143.6%	83.7 -47.5%	38.5 318.8%	38.0 -1.3%	18.7 -50.8%	-34.6 -285.0%	60.6 -27.6%	-96.6%
와이엔케이코리아	-1.9 -34.5%	-4.3 -26.5%	-6.0 -215.8%	-6.7 -11.7%	-9.0 -34.3%	-5.4 40.0%	-27.1 -530.2%	-184.2%
제이씨엔터테인먼트	-7.1 -186.6%	35.3 -19.0%	15.9 323.9%	25.2 58.5%	7.0 -72.2%	19.4 177.1%	67.5 91.2%	373.2%
바론손게임즈	7.4 7.5%	29.9 230.0%	8.3 12.2%	7.1 -14.5%	4.2 -40.8%	3.1 -26.2%	22.7 -24.1%	-58.1%
소프트맥스	13.3 -42.9%	39.5 1,978.9%	11.7 -12.0%	11.8 0.9%	9.5 -19.5%	11.1 16.8%	44.1 11.6%	-16.5%
조이맥스	-2.4 -114.3%	61.6 -13.2%	10.9 554.2%	14.2 30.3%	3.7 -73.9%	12.0 224.3%	40.8 -33.8%	600.0%
게임빌	50.7 47.0%	156.3 32.6%	26.6 -47.5%	40.5 52.3%	44.6 10.1%	63.2 41.7%	174.9 11.9%	24.7%
위메이드엔터테인먼트	71.6 18.7%	279.1 11.8%	33.9 -52.7%	31.2 -8.0%	48.3 54.8%	80.8 67.3%	194.2 -30.4%	12.8%
합계	1,261.2 -53.3%	8,890.4 -9.4%	2,694.9 113.7%	2,781.9 3.2%	2,658.7 -4.4%	2,192.7 -17.5%	10,328.2 16.2%	73.9%

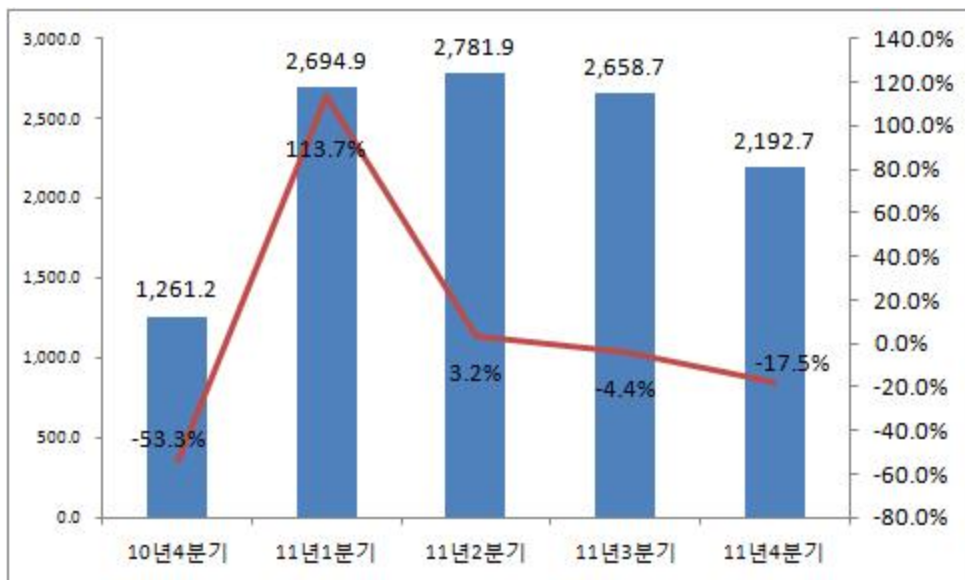
● 게임 '11년 4분기 영업이익은 전년동기대비 73.9% 증가했으며 '11년 2분기까지의 상승세가 3분기에 이르러 하락세로 반전되었으며 '11년 4분기 전분기대비

-17.5% 하락

- 대형업체 중에서는 업체별로 '11년 4분기 전년동기대비 등락을 나타냄
 - ※ 네오위즈게임즈 '11년 4분기 영업이익은 약 298억원으로 전분기대비 19.3% 증가했으며, '10년 1분기 이후 영업이익의 전반적인 상승세가 3분기에 약간 하락했으나 '11년 4분기에 이르러 상승세로 반전 및 전년동기대비 170.1% 증가. NHN, 액토즈소프트, 위메이드엔터테인먼트 '11년 4분기 영업이익은 전년동기대비 14.9%, 62.0%, 12.8% 증가
 - ※ 엔씨소프트 '11년 4분기 영업이익은 약 282억원으로 '11년 2분기 이후 전년동기대비 감소세를 나타내고 있으며 '11년 4분기 전년동기대비 -32.8% 감소. CJ E&M '11년 4분기 영업이익은 약 28억원으로 전년동기대비 -59.3 감소했으며 대형업체 중 1분기 이후 다소 높은 영업이익 감소세를 보임
- 중소형 업체들은 '11년 1분기 이후 스마트 게임의 약진 등 전반적인 영업이익 호조세를 보이고 있으나, 업체별 등락이 나타나고 있으며, 이중 웹젠, 엠게임, 제이씨엔터테인먼트, 조이맥스, 위메이드엔터테인먼트 등은 상대적으로 높은 전년동기대비 흑자를 보임
 - ※ 웹젠 '11년 4분기 영업이익은 약 28억9천만원으로 전년동기대비 164.9% 증가. 제이씨엔터테인먼트 영업이익은 약 19억4천만원으로 전년동기대 373.2% 증가. 게임빌 영업이익은 약 63억2천만원으로 전년동기대비 24.7% 증가

<그림 3> '10년 4분기~'11년 4분기 게임(상장사) 영업이익액 변동

(단위 : 억원, %)



<표 6> '10년 4분기~'11년 4분기 게임산업(상장사별) 종사자수 변동

(단위: 명, %)

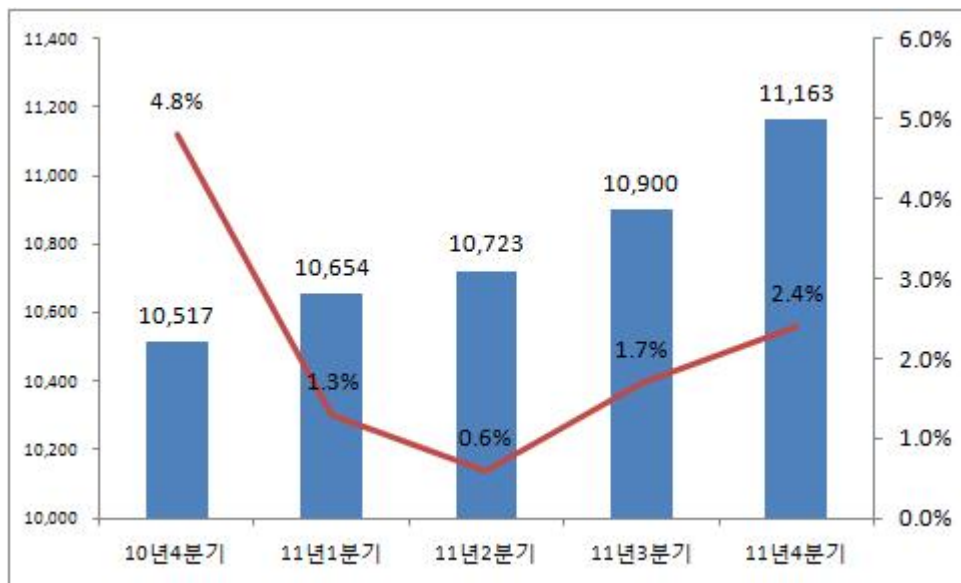
구분	2010년 종사자	2011년 종사자				전년동기대비 (4분기)
	4분기 (전분기대비)	1분기 (전분기대비)	2분기 (전분기대비)	3분기 (전분기대비)	4분기 (전분기대비)	
NHN	2,579 3.8%	2,558 -0.8%	2,623 2.5%	2,658 1.3%	2,686 1.1%	4.1%
엔씨소프트	2,402 12.6%	2,473 3.0%	2,552 3.2%	2,628 3.0%	2,773 5.5%	15.4%
네오위즈게임즈	930 4.7%	987 6.1%	1,105 12.0%	1,147 3.8%	1,204 5.0%	29.5%
CJ E&M (게임)	456 0.0%	415 -9.0%	442 6.5%	457 3.4%	443 -3.1%	-2.9%
게임하이	198 -17.5%	205 3.5%	175 -14.6%	175 0.0%	196 12.0%	-1.0%
액토즈소프트	340 2.4%	335 -1.5%	223 -33.4%	162 -27.4%	112 -30.9%	-67.1%
웹젠	532 -2.0%	577 8.5%	487 -15.6%	504 3.5%	522 3.6%	-1.9%
와이디온라인	143 5.1%	125 -12.6%	163 30.4%	175 7.4%	166 -5.1%	16.1%
이스트소프트	288 9.5%	305 5.9%	323 5.9%	322 -0.3%	328 1.9%	13.9%
한빛소프트	278 -7.3%	286 2.9%	278 -2.8%	234 -15.8%	228 -2.6%	-18.0%
컴투스	311 25.9%	350 12.5%	362 3.4%	380 5.0%	404 6.3%	29.9%
앱게임	387 -1.0%	296 -23.5%	230 -22.3%	224 -2.6%	223 -0.4%	-42.4%
드래곤플라이	204 -0.5%	207 1.5%	207 0.0%	254 22.7%	285 12.2%	39.7%
와이엔케이코리아	75 7.1%	78 4.0%	77 -1.3%	90 16.9%	78 -13.3%	4.0%
제이씨엔터테인먼트	294 6.9%	321 9.2%	315 -1.9%	311 -1.3%	314 1.0%	6.8%
바른손게임즈	174 5.5%	177 1.7%	185 4.5%	177 -4.3%	192 8.5%	10.3%
소프트맥스	133 4.7%	138 3.8%	141 2.2%	152 7.8%	150 -1.3%	12.8%
조이맥스	217 -3.6%	222 2.3%	223 0.5%	218 -2.2%	225 3.2%	3.7%
게임빌	121 8.0%	128 5.8%	123 -3.9%	137 11.4%	143 4.4%	18.2%
위메이드엔터테인먼트	455 4.1%	471 3.5%	489 3.8%	495 1.2%	491 -0.8%	7.9%
합계	10,517 4.8%	10,654 1.3%	10,723 0.6%	10,900 1.7%	11,163 2.4%	6.1%

● 게임 '11년 4분기 종사자수는 약 11,163명으로 전년동기대비 6.1% 증가했으며 전분기대비 2.4% 상승

- 대형업체들은 대형신작게임 및 스마트게임 등의 다양한 장르게임 출시 증가로 연구개발분야 등을 중심의 인력수요가 확대될 것으로 전망
 - ※ 엔씨소프트 및 네오위즈게임즈의 '11년 4분기 종사자수는 각각 2,773명, 1,204명으로 전년 동기대비 15.4%, 29.5% 증가했으며 전분기대비 각각 5.5%, 5.0% 상승. '10년 1분기 이후 종사자수 증가가 이어지고 있음
- 중소형 업체들은 스마트기기 보급확대로 국내외 소셜게임, 스마트게임 수요 증가가 연구개발 및 마케팅분야 등 관련 인력공급 확대의 직접적 요인으로 작용하고 있으며 '11년 1분기 이후 종사자수 증가율이 지속적으로 높게 나타남
 - ※ 컴투스, 게임빌의 '11년 4분기 종사자수는 각각 404명, 143명 수준으로 전년동기대비 29.9%, 18.2% 증가
 - ※ 드래곤플라이 '11년 4분기 종사자수는 285명으로 전년동기대비 39.7% 증가해 게임상장사 중 가장 높은 종사자수 증가율을 보임

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

(단위 : 명, %)



1.2. 게임산업 상장사 재무분석

□ 게임산업 상장사 재무분석 변동 추이

<표 7> '10년 4분기~'11년 4분기 게임(상장사) 재무분석 변동 추이

(단위: %, %p)

구분	2010년 4분기	2011년 1분기	2011년 2분기	2011년 3분기	2011년 4분기	2011년 4분기 전년동기증감
영업이익률	13.0%	28.0%	26.1%	25.4%	19.2%	6.2%p
부채비율	40.7%	44.3%	43.4%	40.3%	43.8%	3.1%p
유동비율	280.0%	299.9%	275.8%	288.8%	266.0%	△14.0%p

- 게임상장사 영업이익률은 '11년 1분기 28.0%에서 하락추세를 나타내고 있으며 '11년 4분기는 19.2%를 보임. 전년동기대비 6.2%p 상승
- 부채비율은 '11년 1분기이후 하락세를 보이다가 '11년 4분기에 이르러 43.8%로 상승세로 반전되었으며 전년동기대비 3.1%p 상승
- 유동비율은 '10년 4분기 이후 다소 높은 등락을 보이고 있으며 '11년 4분기는 266.0%로 전년동기대비 14.0%p 하락

Ⅲ. 2011년 4분기 게임산업 실태조사분석

2.1. 2011년 4분기 게임산업 실태조사 분석

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

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분		게임 매출액(백만원)	게임 수출액(백만원)	게임 종사자(명)
2010년	4분기	1,930,793	499,082	94,973
	전체	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
	4분기	2,408,972	742,598	97,387
	전체	9,202,762	2,554,756	-
4분기 전분기대비		4.3%	19.8%	1.5%
4분기 전년동기대비		24.8%	48.8%	2.5%

- 게임산업 '11년 4분기 매출액은 2조 4,089억원으로 전년동기대비 약 24.8% 증가
- 게임산업 '11년 4분기 수출액은 7,425억원으로 전년동기대비 약 48.8% 증가
- 게임산업 '11년 4분기 종사자수는 9만 7,387명으로 전년동기대비 약 2.5% 증가

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

(단위 : 백만원, 명, %)

구 분		게임 자체투자액(백만원)	게임 외부투자액(백만원)	게임 투자액합계(백만원)
2010년	4분기	92,335	34,689	127,024
	전체	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
	4분기	126,653	51,889	178,542
	전체	431,191	171,802	602,993
4분기 전분기대비		22.3%	21.7%	22.1%
4분기 전년동기대비		37.2%	49.6%	40.6%

- 게임산업 '11년 4분기 투자액은 1,785억원으로 전년동기대비 약 40.6% 증가
- 게임산업 '11년 4분기 자체투자액은 1,266억원, 외부투자액은 518억원으로 각각 전년동기대비 37.2%, 49.6% 증가

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

(단위 : 백만원, %)

구 분		게임산업 전체 매출액 (백만원)	게임 상장사 매출액 (백만원)	게임산업 전체 대비 상장사비중(%)
2010년	4분기	1,930,793	970,790	50.3%
	전체	7,431,118	3,601,050	48.5%
2011년	1분기	2,158,654	962,420	44.6%
	2분기	2,325,115	1,064,130	45.8%
	3분기	2,310,021	1,048,590	45.4%
	4분기	2,408,972	1,139,680	47.3%
	전체	9,202,762	4,214,820	45.8%

- 게임산업 '11년 4분기 상장사 비중은 게임산업 전체 매출액 대비 약 47.3%로 전년동기대비 3.0%p 감소 전분기대비 약 1.9%p 증가

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

(단위 : 백만원, %)

구 분		게임산업 전체 수출액 (백만원)	게임 상장사 수출액 (백만원)	게임산업 전체 대비 상장사비중(%)
2010년	4분기	499,082	156,560	31.4%
	전체	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%
	4분기	742,598	279,080	37.6%
	전체	2,554,756	798,030	31.2%

- 게임산업 '11년 4분기 전체수출액 대비 상장사 비중은 약 37.6%로 전년동기 대비 약 6.2%p 증가 전분기대비 약 8.7%p 증가

2011년 4분기 콘텐츠산업 동향분석보고서(게임산업편)

집필진

한국콘텐츠진흥원

감 수 이기현 (정책연구 실장), 노준석 (통계정보팀 팀장)
책임집필 김은정 (통계정보팀 선임연구원)

외부집필

정우식 박사 (21세기경제학연구소), 이강년 선임연구원 (21세기경제학연구소),
박성만 이사 (메이븐스퀘어), 김애경 선임연구원 (메이븐스퀘어),
최혜림 주임연구원 (메이븐스퀘어)

발행인 홍상표

발행일 2012년 4월 26일

발행처 한국콘텐츠진흥원

서울시 마포구 상암동 1602 문화콘텐츠센터(12층)

ISBN : 978-89-6514-194-5 93600

가격 : 비매품

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

(문의) 통계정보팀 김은정 (02-3153-3017/ejkim@kocca.kr)

통계정보팀 원혜진 (02-3153-3022/2pro5656@kocca.kr)