

마켓리포트

100대 DC기업 2004년 사업 성적표

부익부빈익빈 심화 업종간 기업간 명암 뚜렷

부인부빈익빈(富益富貧益貧). 지난해 디지털콘텐츠 전문기업들의 사업실적을 한마디로 표현한 말이다. <디지털콘텐츠>가 국내 100대 디지털콘텐츠기업들을 대상으로 지난해 사업실적을 조사한 결과 전반적 부진 속에 유난히 상하위 기업간 편차가 심했던 것으로 드러났다. 또 매출은 늘어 외형성장을 이뤘으나 적자로 전환하는 등 각종 경영지표가 좋지 못했다.

글 신승철 기자

국 내 디지털콘텐츠(DC) 전문기업들의 지난해 사업실적이 좋지 못했던 것으로 나타났다. 금융감독원의 공시자료 및 해당기업들이 제공한 자료를 바탕으로 100개 DC기업들의 지난해 사업실적을 분석한 결과 매출은 2조7,883억원을 기록, 전년 대비 15.8% 증가했지만, 277억원의 순손실을 기록, 적자로 전환했다. 지난 2003년 DC기업들의 순이익은 627억원이었다.

기업별 매출은 엔씨소프트가 2,469억원으로 가장 많았고, NHN(2,294억원), 다음커뮤니케이션(1,874억원), CJ인터넷(1,414억원)이 그 뒤를 이었다. 순이익은 엔씨소프트(777억원), NHN(540억원), 그라비티(300억원), 위메이드엔터테인먼트(281억원) 순으로 온라인게임 관련 기업이 상위권을 독식했다.

부익부빈익빈 · 고무줄 실적 문제점으로 대두

지난해 DC산업이 6조5,000억원대의 시장규모를 형성(한국소프트웨어진흥원 추정), 전년 대비 18.6%의 성장률을 보였고 전반적으로 수익성이 높은 업종으로 인식되고 있음을 감안하면, 지난해 DC기업들이 적자를 면치 못했다는 결과는 다소 의외다.

이는 SK텔레콤 등 DC 이외의 사업부문에서도 큰 매출이 발생하는 대기업을 조사대상에서 제외한 탓과 함께 DC기업들이 위기관리보다는 적극적인 투자를 지향했기 때문인 것으로 보인다.

일례로 100대 DC기업들의 매출액순이익률은 -0.9%를 기록, 전년 2.3%에서 적자로 돌아섰지만, 매출액영업이익률은 전년의 11.8%보다 소폭 하락한 11.6%를 기록, 여전히 활발한 영업흐름을 보였다. 이는 1,000원어치 콘텐츠를 팔아 116원을 남겼다는 의미다.

반면 기업별, 업종별 편차가 극심해 시급히 개선돼야 할 문제점으로 드러났다. 엔씨소프트를 비롯한 상위 10개사의 매출은 1조3,381억원으로 전년 대비 37.6% 증가했고 전체의 41.4%를 차지했다. 또 27개 온라인게임 개발 및 서비스 관련기업들의 매출은 1조6,048억원으로 49.7%를 차지했으며, 이들이 올린 순이익은 1,625억원에 달해 전체 DC기업들이 기록한 순손실 277억원과는 대조적인 모습을 보였다.

이와 더불어 전년에 비해 큰 편차의 사업실적을 보인 DC기업들이 다수 발생해 우려감을 자아냈다. 지난해 인터넷산업의 정체와 라이코스 인수로 위기론이 불거졌던 다음커뮤니케이션은 252억원 흑자에서 183억원 적자로 돌아섰으며, CJ인터넷 역시 32억원의 흑자에서 143억원 적자로 돌아섰다.

지난 2003년 156억원의 흑자를 기록했던 네오위즈는 순이익이 90% 이상 감소했고, 의욕적으로 게임산업을 추진했던 엠파스는 74억원 흑자에서 86억원 적자로 전환되면서 게임 퍼블리싱사업 축소를 발표했다. 또 음악업계와의 갈등으로 어려움을 겪었던 넥스는 지난해 222억원의 적자를 기록, 그 폭이 커지면서 자본잠식 당했고, 사업실적이 부진했던 하우리는 재감사까지 실시한 끝에 결국 외부감사인의 감사의견저장 사유로 지난달 20일 상장폐지됐다.

지난해 100대 DC기업들의 부채비율은 35.3%로 전년(32.8%)보다 다소 높아졌는데, SNH(옛 위자드소프트), 코코엔터테인먼트, 인츠커뮤니티, 세고엔터테인먼트, 소프트랜드 등의 부채비율이 높았다.

PC게임 시장의 침체로 어려움을 겪어왔던 SNH는 지난해 매출 31억원에 57억원 적자라는 극도의 부진을 보였다. 증권시장에서 관리종목으로 지정된 이 회사는 건실한 실적을 유지하고 있는 통신장비기업 레택커뮤니케이션스와의 합병을 통해 게임사업부문 외에 광통신장비사업부문을 추가했으며, 올해에는 매출 270억, 영업이익 70억, 순이익 40억원을 목표로 하고 있다.

엔씨 · 위메이드 등 일부 게임업체 약진

지난해 두드러진 사업실적을 보인 DC기업에는 게임 관련기업이 다수 포진했는데, 엔씨소프트, 위메이드엔터테인먼트, 그라비티, 넥슨, 윈디소프트, 아이템베이 등이 대표적이다.

엔씨소프트는 지난해 매출 2,468억원, 영업이익 1,090억원, 순이익 777억원을 각각 기록, 인터넷 업계를 통틀어 최고의 실적을 올렸다. 이는 전년 대비 매출 48%, 영업이익은 97%, 순이익은 145% 성장한 수치이며, 해외로 열려 또한 379억원으로 최고치를 경신했다. 이 회사는 자체 개발한 타이틀로 캐주얼게임 시장에 진출하는 한편, '길드워', '시티오브히어로' 등 미국서 퍼블리싱한 게임의 국내 서비스도 본격 전개해 올해에는 인터넷 업계 최초로 매출 3,000억원 돌파한다는 목표를 세웠다.

위메이드엔터테인먼트는 매출 396.7%, 순이익 3,022.2% 증가라는 놀라운 실적을 발표, 눈길을 끌었다. 지난해 4월 액토즈소프트와의 법정싸움이 마무리되면서 중국수출 로열티를 지급받은 데다 직접 계약한 '미르의전설' 해외수익을 자사의 매출로 인식시키면서 나타난 결과다. 위메이드측에 따르면 '미르의 전설'은 전세계 2억명 이상 누적회원수와 70만명 이상의 동시접속자를 기록하며 상용화 4년이 지난 지금도 기세가 꺾이지 않고 있고, 오는 9월이 지나면 이 게임의 국내수익도 위메이드에 잡히게 돼 이러한 상승세는 이어질 전망이다.

게임업계 최초로 국내에서 기업공개를 거치지 않고 나스닥에 직행했던 그라비티 역시 지난해 놀라운 실적을 보였다. 그라비티의 지난해 매출액영업이익률은 무려 57.7%. 100대 DC기업 중 지난해 매출액영업이익률 50%를 넘긴 기업은 위메이드와 그라비티 2개사다. 이러한 실적이 가능했던 이유는 온라인게임 '라그나로크'가 해외에서 승승장구했기 때문이다. 그라비티측에 따르면 태국에서의 라그나로크 시장점유율은 85%에 이르고 일본이나 대만에 가면 라그나로크를 모르는 사람이 거의 없을 정도다. 라그나로크는 현재 19개국에서 상용화 서비스중이며, 연말까지 40개국 이상으로 확대할 계획이다.

넥슨의 성장세도 돋보였다. 온라인게임 전문업체 중 2위권을 고수해왔던 넥슨은 지난 2003년 웹젠에 턱밑까지 추격 당했지만 지난해 간격을 벌렸다. 넥슨은 지난해 987억원의 매출을 올려 전년보다 50% 이상 성장했고 134억원의 순이익을 올렸다. 엠플레이 등이 회사의 자회사 매출을 더할 경우 네자릿수 매출을 달성한 셈. 넥슨은 국내에서 고공비행 중인 '카트라이더', '메이플스토리', '마비노기'의 해외매출이 구체화될 것이기 때문에 올해에는 지난해 이상의 실적을 낙관하고 있다. 넥슨이 올해 기대하고 있는 해외매출은 600~700억원이다.

넥슨과 더불어 캐주얼게임의 약진을 주도한 윈디소프트는 '갯폼트'를 무료로 서비스하는 대신 아이템 판매로 수익을 충당하는 '부분유

마켓리포트

매출 순위	기업명	자본총계			부채총계			자본금			매출액			영업이익	
		2003	2004	증감률	2003	2004	증감률	2003	2004	증감률	2003	2004	증감률	2003	2004
1	엔씨소프트	217.5	332.0	52.6	31.6	36.4	15.2	9.4	10.0	6.6	166.5	246.9	48.3	55.3	109.0
2	NHN	163.5	243.7	49.1	37.2	69.6	87.1	3.8	7.8	106.7	166.3	229.4	37.9	65.4	74.7
3	다음커뮤니케이션	133.1	109.0	-18.1	79.1	204.1	158.0	7.4	7.6	2.3	141.4	187.4	32.5	37.6	35.6
4	CJ인터넷	141.0	122.0	-13.5	51.7	10.9	-78.9	10.6	11.0	3.6	121.7	141.4	16.2	2.6	33.6
5	옥션	118.4	145.7	23.1	41.5	69.4	67.2	6.4	6.4	0	62.4	108.0	73.1	22.1	33.5
6	넥슨	80.9	97.7	20.8	14.3	39.7	177.6	2.0	2.0	0	65.7	98.7	50.2	21.0	23.1
7	다우데이타시스템	34.4	35.2	2.3	39.6	33.5	-15.4	11.1	11.1	0	99.4	92.5	-6.9	1.6	1.8
8	코원시스템	20.4	25.0	22.5	7.7	11.9	54.5	2.7	2.7	0	26.4	78.5	197.4	3.3	7.9
9	인터파크	32.0	26.8	-16.3	40.8	69.7	70.8	20.7	20.7	0	41.4	77.7	87.6	-5.0	-3.6
10	네오위즈	93.3	88.8	-4.8	18.0	14.9	-17.2	3.8	3.8	0	81.3	77.5	-4.7	25.1	7.3
11	화인텍	64.6	65.8	1.9	65.9	78.1	18.5	6.0	7.8	30.5	112.5	62.6	-44.4	14.4	3.1
12	야후코리아	100.5	106.7	6.2	12.8	15.0	17.2	1.1	1.1	0	50.6	61.8	22.1	13.5	6.1
13	KTH	195.5	166.2	-15.0	15.1	20.7	37.1	34.5	34.5	0	36.6	61.5	68.0	-4.0	-22.6
14	텔코웨어	38.9	84.9	118.3	15.9	22.0	38.4	3.1	4.5	44.8	43.2	58.9	36.2	10.2	14.6
15	그라비티	17.4	47.3	171.8	5.4	10.8	100.0	2.8	2.8	0	37.0	58.2	57.3	18.1	33.6
16	손오공	49.5	57.2	15.6	31.6	38.8	22.8	4.2	4.3	2.4	58.0	53.8	-7.2	9.3	7.7
17	다우기술	169.3	171.0	1.0	15.7	33.3	112.1	20.0	20.0	0	45.4	53.2	17.4	-1.5	0.7
18	웹젠	191.6	205.2	7.1	15.2	11.2	-26.3	2.2	6.5	196.8	57.0	53.2	-6.6	32.8	20.4
19	다날	17.8	36.8	106.7	12.3	9.4	-23.6	2.1	6.1	185.8	46.7	52.8	13.2	6.7	4.9
20	메가스터디	26.0	65.1	150.4	8.8	8.5	-3.4	2.4	3.0	28.8	46.0	50.3	9.3	20.5	19.8
21	위메이드엔터테인먼트	8.0	30.1	276.3	1.6	7.5	368.8	0.7	0.7	0	9.2	45.7	396.7	0.2	30.8
22	디지털퍼스트	33.2	22.6	-31.9	13.6	14.4	5.9	6.6	6.6	0	35.2	42.1	19.5	-3.5	-8.1
23	하나로드림	5.9	5.9	0.0	16.3	14.8	-9.2	4.0	4.0	0	33.8	41.0	21.3	0.4	-0.2
24	액토즈소프트	41.8	51.4	23.0	27.6	7.0	-74.6	4.5	4.5	0	46.4	39.2	-15.5	6.9	8.5
25	에듀박스	22.2	24.4	9.9	6.1	6.9	13.1	20.7	20.7	0	28.3	36.5	29.0	0.5	1.7
26	이니시스	13.8	11.6	-15.9	13.1	20.3	55.0	6.4	6.4	0	26.3	34.6	31.3	-7.8	-8.5
27	한글과컴퓨터	67.4	69.1	2.5	6.9	7.0	1.4	54.5	54.5	0	18.4	32.5	76.9	3.5	8.1
28	안철수연구소	66.3	70.8	6.8	14.3	13.5	-5.6	3.8	3.8	0.8	27.7	31.5	14.0	5.0	10.3
29	엠포스	67.4	54.0	-19.9	9.0	5.8	-35.6	5.2	5.3	1.3	26.0	31.4	20.9	8.6	-6.2
30	한빛소프트	97.0	74.6	-23.1	8.4	12.7	51.2	10.8	10.8	0	40.2	30.6	-24.1	0.5	-13.1
31	정소프트	34.8	26.9	-22.7	14.7	13.4	-8.8	5.0	5.0	0	19.7	30.5	54.4	-3.1	-4.5
32	대원씨아이	17.2	11.9	-30.8	9.7	12.0	23.7	2.3	2.3	0	37.3	30.5	-18.3	2.1	-1.4
33	써니YNK	19.5	21.2	8.7	8.2	8.1	-1.2	10.0	10.0	0	26.1	29.8	14.3	2.2	3.2
34	YBM시사닷컴	11.7	32.1	174.4	3.4	3.9	14.7	3.4	4.3	25.0	20.9	29.4	40.7	6.4	7.5
35	모빌리언스	10.3	21.6	109.7	9.1	12.6	38.5	2.3	3.2	35.4	24.1	29.1	20.6	4.3	4.6
36	영진닷컴	24.8	17.6	-29.0	12.3	15.5	26.0	6.4	7.5	18.5	30.5	28.5	-6.6	-0.6	-12.7
37	퓨처시스템	45.2	42.6	-5.8	7.7	6.9	-10.4	5.2	5.2	0.1	25.4	27.6	8.6	3.0	1.4
38	디지털조선일보	36.6	40.3	10.1	26.4	19.0	-28.0	18.6	18.6	0	7.1	27.5	287.2	1.4	6.1
39	핸디소프트	166.6	134.4	-19.3	7.4	5.7	-23.0	12.0	12.0	0	49.2	26.9	-45.4	6.0	-17.0
40	팍스넷	8.5	9.4	10.6	8.6	3.7	-57.0	4.2	4.2	0	17.6	26.7	51.7	0.9	0.6
41	대원C&A홀딩스	39.3	38.1	-3.1	7.6	10.2	34.2	2.9	2.9	0	23.8	25.5	7.4	0.0	0.2
42	시스윌	18.0	7.2	-60.0	24.8	18.6	-25.0	3.9	5.4	40.2	31.0	25.0	-19.2	1.7	-8.9
43	예당엔터테인먼트	29.9	41.3	38.1	21.1	20.5	-2.8	5.7	7.4	30.4	16.3	24.5	51.0	-3.4	11.3
44	유엔젤	46.7	45.5	-2.6	9.4	4.6	-51.1	3.2	3.2	0	29.6	23.6	-20.0	7.2	1.8
45	윈디소프트	4.3	13.8	220.9	3.0	4.3	43.3	1.1	1.1	0	7.6	22.0	189.5	2.4	10.5
46	나우콤	3.9	5.7	46.2	15.0	9.1	-39.3	11.1	27.8	150.5	21.9	20.9	-4.6	4.5	3.0
47	동우애니메이션	7.8	8.2	5.1	23.8	22.3	-6.3	3.1	3.1	0	18.7	20.6	10.2	1.8	0.3
48	엠펜게임	11.5	12.6	9.6	2.9	6.9	137.9	1.6	1.6	0	19.1	19.8	3.7	-1.2	1.6
49	씨디네트웍스	5.9	10.3	74.6	3.4	5.0	47.1	3.0	3.0	0	9.0	18.7	107.8	2.3	5.3
50	데이콤멀티미디어인터넷	10.9	8.4	-22.9	3.8	3.5	-7.9	3.8	3.5	-7.9	24.2	17.4	-28.1	0.1	-1.9

〈표 1〉 디지털콘텐츠 기업 사업실적 (단위: 십억원, %)

증감률	경상이익			당기순이익			자기자본순익률		매출액순익률		부채비율		주당순이익(단위:원)		상장 형태
	2003	2004	증감률	2003	2004	증감률	2003	2004	2003	2004	2003	2004	2003	2004	
97.2	32.9	97.4	195.9	31.7	77.7	145.4	15.4	28.3	19.0	31.5	14.5	11.0	1,690	4,069	거
14.3	66.3	62.9	-5.1	55.5	54.0	-2.8	40.9	26.5	33.4	23.5	22.8	28.6	3,712	3,535	코
-5.1	29.3	-12.0	적자전환	25.2	-18.3	적자전환	23.7		17.8	-9.8	59.4	187.3	1,731	-1,222	코
1182.2	1.9	-9.4	적자전환	3.2	-14.3	적자전환	2.4		2.6	-10.1	36.7	8.9	195	-684.0	코
51.6	24.5	38.7	58.0	18.8	27.3	45.2	17.3	20.7	30.1	25.3	35.0	47.7	1,471	2,135	비
10.0	21.8	20.1	-7.8	16.8	13.4	-20.2	25.0	15.0	25.6	13.6	17.7	40.6	4,202	3,345	비
10.9	4.4	4.6	5.7	3.4	3.2	-6.4	10.5	9.1	3.4	3.5	115.1	95.1	153	144	코
141.6	3.4	7.2	110.0	3.0	5.8	89.2	42.6	25.3	21.3	7.3	17.0	47.6	640	1,078	코
적자감소	-12.0	-8.4	적자감소	-12.0	-8.4	적자감소			-28.9	-10.9	127.3	260.0	290.0	204	코
-71.1	21.6	2.9	-86.5	15.6	1.5	-90.1	18.2	1.7	19.2	2.0	19.3	16.7	2,047	204	코
-78.2	12.7	4.4	-65.6	9.7	3.4	-64.8	9.7	10.5	5.9	5.5	101.9	118.8	403	228	코
-54.8	16.0	9.2	-42.5	11.1	6.2	-44.1	11.7	6.0	22.0	10.1	12.7	14.1	59,980	28,576	비
적자확대	-17.8	-25.5	적자확대	-17.8	-25.5	적자확대			-48.6	-41.5	7.7	12.5	-519	-745	코
42.6	11.5	14.8	29.1	10.3	13.7	32.6	30.5	22.1	23.9	23.2	40.9	26.0	1,659	1,824	거
85.6	18.1	33.3	84.0	14.6	30.0	105.5	159.9	92.7	39.5	51.5	31.1	22.7	2,853	5,405	비
-16.9	7.6	7.1	-6.1	5.6	5.1	-7.9	14.8	9.6	9.6	9.5	63.8	67.8	774	601	코
흑자전환	4.8	2.4	-50.6	4.2	1.9	-54.1	2.5	1.1	9.2	3.6	9.3	19.5	106	49	거
-37.7	39.8	25.2	-36.7	33.5	21.0	-37.3	31.9	10.6	58.8	39.5	8.0	5.5	3,528	1,626	코
-26.9	6.0	4.9	-17.8	5.1	4.0	-21.4	33.5	14.7	10.9	7.6	69.3	25.7	595	403	코
-3.6	21.2	21.0	-0.9	15.1	14.8	-2.0	88.1	32.6	32.9	29.5	34.0	13.0	3,234	3,115	코
15300.0	0.2	31.4	15600.0	0.9	28.1	3022.2	1.2	147.6	1.0	61.4	20.6	24.9	670	200	비
129.1	-3.9	-8.9	적자확대	-2.9	-9.3	적자확대			-8.3	-22.2	41.0	63.8	-220	-752	코
-150.0	1.0	-0.3	적자전환	0.8	-0.1	적자전환	14.9		2.4	-0.3	176.8	152.2	1,016	-171	비
23.2	15.7	12.2	-22.7	11.9	9.1	-23.4	33.3	19.5	25.6	23.2	66.0	13.7	1,331	1,020	코
205.2	0.4	1.6	298.7	0.4	1.6	298.7	1.9	7.0	1.4	4.5	27.5	28.5	10	39	코
적자확대	-6.4	-5.4	적자감소	-4.4	-4.0	적자감소			-16.9	-11.5	94.5	174.5	-349	-312	코
130.2	3.3	2.9	-14.2	4.3	3.8	-11.8	6.4	5.5	23.4	11.7	10.2	10.2	48	349	코
104.3	4.8	13.0	174.0	4.2	10.6	155.3	6.5	15.5	15.0	33.6	21.5	19.1	552	1,442	코
-172.4	9.3	-9.8	-204.6	7.4	-8.6	-215.6	11.0	17.6	28.6	-27.4	13.3	10.7	962	-846	코
적자전환	-16.9	-18.2	적자확대	-17.2	-18.2	적자확대			-42.8	-59.6	8.7	17.1	1,019	871	코
적자확대	-4.7	-9.5	적자확대	-3.8	-8.3	적자확대			-19.1	-27.2	42.3	50.0	-394	-867	코
적자전환	2.1	-4.6	적자전환	1.6	-5.3	적자전환	10.0		4.4	-17.5	56.0	100.6	400	-1,300	코
46.4	0.2	2.3	832.5	0.3	1.0	244.8	1.2	3.5	1.2	3.5	42.0	38.3	17	53	코
16.9	6.6	8.3	24.3	5.7	5.8	2.4	63.6	26.4	27.0	19.7	29.0	12.1	831	917	코
7.7	4.4	4.9	11.0	4.0	4.4	9.1	48.9	27.7	16.8	15.2	88.3	58.6	869	869	코
적자확대	-9.2	-14.6	적자확대	-9.2	-14.7	적자확대			-30.1	-51.4	25.1	88.3	-992	-1,091	코
-53.5	3.3	-2.6	적자전환	3.0	-1.3	적자전환	7.0		11.9	-4.9	10.8	16.2	306	-107	코
319.8	1.2	4.6	266.5	0.7	3.4	396.6	1.9	8.9	9.7	12.4	72.1	47.2	18	92	코
적자전환	2.8	-29.3	적자전환	1.4	-29.7	적자전환	0.8		2.8	-110.4	4.5	4.3	60	-1,275	코
-33.3	0.4	0.9	125.0	0.4	0.9	125.0	4.2	10.6	2.3	3.4	101.7	39.1	42	114	비
890.1	0.1	-2.4	적자전환	0.2	-1.9	적자전환	0.6		1.0	-7.4	19.3	26.8	44	-338	코
적자전환	0.4	-16.9	적자전환	0.6	-16.9	적자전환	3.6		1.9	-67.5	137.6	257.7	86	-1,952	코
흑자전환	-13.5	7.2	흑자전환	-13.5	5.0	흑자전환	4.0	12.2	-83.3	20.5	70.5	49.6	85	345	코
-75.8	8.3	2.5	-69.6	7.5	3.0	-59.9	24.9	6.5	25.4	12.8	20.2	10.2	1,407	488	거
337.5	2.3	10.8	369.6	2.0	9.1	355.0	86.8	100.4	26.3	41.4	68.3	31.2	1,068	4,516	비
-33.3	1.6	1.7	6.3	1.6	1.8	12.5	40.8	37.4	7.3	8.6	385.2	160.1	143	298	비
-83.3	0.5	0.4	-20.0	0.5	0.4	-20.0	6.4	5.2	2.7	1.9	305.8	271.1	80	69	비
흑자전환	-1.6	1.0	흑자전환	-1.5	0.8	흑자전환		6.5	-7.9	4.0	25.6	54.6	-455	238	비
130.4	2.3	5.1	121.7	2.1	4.4	109.5	43.8	54.4	23.3	23.5	57.6	48	706	1,486	비
적자전환	2.7	-2.5	적자전환	2.7	-2.5	적자전환	28.2		11.2	-14.4	34.9	41.8	291	-270	비

* 당기순이익이 부(負)의 금액이면 자기자본순이익률을 산정하지 않음
* 거(거래소), 코(코스닥), 비(비상장)

마켓리포트

매출 순위	기업명	자본총계			부채총계			자본금			매출액			영업이익	
		2003	2004	증감률	2003	2004	증감률	2003	2004	증감률	2003	2004	증감률	2003	2004
51	디지털대성	13.3	14.2	6.8	2.7	2.8	3.7	2.4	2.4	2.4	14.2	17.2	20.9	2.1	2.1
52	조이온	7.9	13.4	69.6	9.9	6.9	-30.3	2.0	2.4	20.0	16.4	17.1	4.3	3.3	0.8
53	텔미정보통신	3.1	3.7	19.4	2.9	4.1	41.4	0.3	0.7	133.3	11.6	16.4	41.4	1.9	0.5
54	소프트포럼	32.6	26.4	-19.0	11.0	8.5	-22.7	4.0	4.0	0	17.2	16.1	-6.7	-2.0	-4.5
55	소프트텔레어	12.6	12.5	-0.8	3.9	5.0	28.2	3.0	3.0	0	18.0	15.8	-12.1	2.0	0.4
56	지어소프트	24.8	23.9	-3.6	4.0	3.1	-22.5	3.0	3.1	3.9	13.2	15.2	14.8	0.9	0.8
57	디지털온넷	14.5	12.9	-11.0	9.0	6.6	-26.7	4.3	4.3	0.0	19.6	14.3	-27.0	-0.5	-1.0
58	어울림정보기술	8.0	3.5	-56.3	8.6	6.8	-20.9	2.6	3.4	34.2	14.3	14.2	-1.1	-0.6	-0.3
59	인젠	23.2	20.9	-9.9	13.3	11.9	-10.5	6.1	6.1	0	18.3	13.8	-24.4	1.3	0.6
60	CCR	17.2	5.8	-66.3	5.0	8.9	78.0	2.1	2.1	0	14.0	12.5	-10.7	-3.1	-7.4
61	아이템베이	2.7	4.8	77.8	7.2	6.5	-9.7	0.5	0.5	0	5.3	12.3	132.1	2.0	3.0
62	위즈정보기술	21.5	21.2	-1.4	16.6	5.2	-68.7	4.1	4.1	0	52.9	12.3	-76.8	-4.3	-1.5
63	솔본	224.7	191.3	-14.9	4.5	1.8	-60.0	18.1	18.1	0	18.9	12.1	-36.0	-8.9	-3.3
64	네오엠텔	9.8	12.5	27.6	1.9	1.3	-31.6	0.9	1.8	100.0	10.8	11.9	10.2	3.1	3.1
65	코코엔터프라이즈	7.7	19.5	153.2	12.5	17.0	36.0	3.4	3.4	0	10.6	11.8	10.9	-1.4	-2.8
66	신지소프트	7.6	17.1	125.0	1.7	0.5	-70.6	1.1	1.7	56.7	8.8	11.6	31.5	4.4	3.4
67	메디오피아테크놀로지	2.4	11.8	391.7	7.9	9.2	16.5	4.6	10.4	124.7	10.2	11.3	11.3	-2.7	-1.3
68	선우엔터테인먼트	20.2	13.0	-35.6	5.9	7.1	20.3	3.7	3.7	0	16.6	11.2	-32.8	-4.5	-7.7
69	엠플레이	63.8	78.6	23.2	0.9	2.2	144.4	2.0	2.0	0	6.3	11.0	74.6	1.6	3.2
70	컴투스	8.7	8.8	1.1	0.8	0.6	-25.0	3.1	3.1	0	11.8	10.7	-9.3	5.6	0.2
71	비에스이홀딩스	8.4	7.4	-11.9	1.4	0.7	-50.0	6.1	6.1	0	10.7	10.1	-5.4	-1.4	-1.4
72	소프트랜드	8.2	1.8	-78.0	8.5	5.2	-38.8	6.2	2.6	-58.3	17.0	10.1	-40.5	-5.9	-3.0
73	원스테크넷	9.9	10.1	2.0	3.2	2.3	-28.1	2.4	2.4	0	8.7	9.2	5.0	1.7	0.7
74	퓨처인포넷	20.9	20.5	-1.9	5.1	3.0	-41.2	3.8	4.7	25.0	26.1	8.9	-66.1	2.6	0.3
75	싸이버텍홀딩스	25.3	18.1	-28.5	7.3	6.2	-15.1	15.0	15.0	0	8.9	8.7	-2.6	-7.9	-5.0
76	프리첼	-0.6	-9.8	1533.3	20.3	18.9	-6.9	21.1	26.6	26.1	9.5	8.6	-9.5	-7.8	-7.7
77	다모임	1.9	3.5	84.2	2.4	2.4	0.0	1.9	2.2	15.8	5.8	8.3	43.1	0.5	0.2
78	옵니텔	10.6	6.9	-34.9	1.4	1.6	14.3	3.9	3.9	0	6.7	7.7	14.2	-2.0	-1.7
79	시큐어소프트	8.4	4.6	-45.2	11.8	3.7	-68.6	6.3	1.7	-73.1	11.0	7.3	-33.6	-3.1	-6.7
80	제이씨엔터테인먼트	6.3	6.0	-4.8	1.4	2.0	42.9	3.6	3.6	0	5.8	7.1	22.4	-0.8	0.8
81	니트젠테크놀로지스	31.7	32.6	2.8	0.8	1.2	50.0	5.6	15.6	177.1	6.2	6.6	6.9	-0.9	-1.4
82	북토피아	3.3	6.3	90.9	2.8	4.4	57.1	2.2	3.6	63.6	5.5	6.6	20.0	0.6	0.9
83	드림위즈	13.8	8.5	-38.4	3.9	2.9	-25.6	4.4	4.7	6.8	9.1	6.6	-27.5	0.6	-3.7
84	세코엔터테인먼트	4.3	2.3	-46.5	6.3	6.8	7.9	2.8	6.4	127.5	4.8	6.6	37.6	-5.7	-2.1
85	야호커뮤니케이션	22.9	22.4	-2.2	0.7	3.2	357.1	3.0	3.0	0	8.0	6.4	-20.8	-0.3	-1.6
86	이오리스	9.9	3.0	-69.7	7.3	4.2	-42.5	9.8	9.8	0	5.6	6.1	9.1	-14.2	-0.4
87	이네트	13.7	16.3	19.0	10.9	5.3	-51.4	9.9	15.7	57.8	4.4	6.0	35.1	-4.1	-0.5
88	세중나모인터랙티브	25.6	15.7	-38.7	1.5	1.3	-13.3	2.6	2.6	0	7.3	5.9	-19.2	-2.0	-6.1
89	하우리	14.5	0.2	-98.6	1.5	11.1	640.0	7.5	9.6	27.8	8.0	5.7	-28.8	0.7	-1.8
90	소프트맥스	17.4	10.3	-40.8	1.6	0.8	-50.0	3.0	3.0	0	5.2	5.5	7.2	-3.8	-3.4
91	벅스	-4.0	-26.0	550.0	13.9	33.9	143.9	0.1	0.1	0	8.3	5.4	-34.9	-3.6	-9.8
92	인초커뮤니티	7.5	1.5	-80.0	3.7	4.9	32.4	6.8	4.7	-29.8	8.6	5.3	-39.1	0.6	-0.7
93	나코엔터테인먼트	13.3	13.0	-2.3	13.3	8.4	-36.8	17.9	17.9	0	4.1	5.1	25.5	-1.0	-0.3
94	쓰리소프트	3.1	3.2	3.2	2.5	1.6	-36.0	2.9	4.4	50.0	4.9	4.2	-14.2	0.2	-1.2
95	오픈타운	5.1	5.4	5.9	1.6	2.9	81.3	1.2	1.2	0	2.6	4.2	61.5	0.4	0.5
96	모바일원커뮤니케이션	5.5	8.1	47.3	2.0	0.3	-85.0	4.6	5.5	19.3	1.2	4.0	229.9	-0.9	1.0
97	엔틱스소프트	12.3	16.4	33.3	1.8	1.5	-16.7	6.6	8.1	22.5	2.2	3.3	48.4	-2.5	-0.4
98	SNH	2.1	0.6	-71.4	9.0	4.2	-53.3	3.2	1.3	-60.0	6.5	3.1	-51.4	-1.5	-1.8
99	서울무비	1.9	-0.8	-142.1	4.0	5.3	32.5	2.2	2.2	0	4.2	2.5	-40.5	-1.7	-1.1
100	클레어링크	0.8	3.2	300.0	2.3	0.6	-73.9	17.6	8.1	-54.2	6.3	0.9	-86.1	-9.1	-3.4
합 계		3253.0	3459.0	6.3	1068.6	1222.2	14.4	637.3	698.6	9.6	2788.3	3228.5	15.8	13.3	329.3

〈표 1〉 디지털콘텐츠 기업 사업실적 (단위: 십억원, %)

증감률	경상이익			당기순이익			자기자본순이익률		매출액순이익률		부채비율		주당순이익(단위:원)		상장 형태
	2003	2004	증감률	2003	2004	증감률	2003	2004	2003	2004	2003	2004	2003	2004	
1.6	2.4	2.7	15.6	1.7	2.0	14.2	16.5	14.2	12.0	11.3	20.6	20.9	433	405	코
-75.8	1.2	0.3	-75.0	1.3	0.4	-69.2	18.6	4.2	7.9	2.3	125.3	51.8	345	95	비
-73.7	1.6	0.4	-75.0	1.1	0.2	-81.8	44.1	6.1	9.5	1.2	93.3	109.9			비
적자확대	-2.8	-6.1	적자확대	-2.9	-6.3	적자확대			-17.0	-39.3	33.7	32.3	-373	-807	코
-80.6	2.1	0.4	-78.9	1.8	0.4	-77.5	18.4	3.2	9.9	2.5	31.3	40.1	302	69	코
-14.9	1.5	0.4	-72.3	1.2	0.4	-64.4	6.5	1.8	9.3	2.9	16.2	13.0	233	74	코
적자확대	-1.0	-0.6	적자감소	-0.7	-0.6	적자감소			-3.5	-3.9	62.3	50.9	-91	-80	코
적자감소	-2.0	-1.9	적자감소	-3.4	-5.4	적자확대			-23.4	-38.4	107.2	197.0	-709	-383	코
-56.1	0.6	-2.2	적자전환	0.6	-2.2	적자전환	2.9		3.3	-16.2	57.5	56.8	61	-188	코
적자확대	-7.7	-11.3	적자확대	-6.4	-11.3	적자확대			-45.7	-90.4	29	149.1	-1,500	-2,658	비
50.0	1.7	2.5	47.1	1.3	2.0	53.8	127.9	52.7	24.5	16.3	266.2	136.4	1,310	1,975	비
적자감소	-7.7	0.4	흑자전환	-7.5	0.3	흑자전환		1.6	-14.1	2.9	77.3	24.3	-1,291	47	코
적자감소	1.8	-29.8	적자전환	2.4	-29.8	적자전환	1.1		12.8	-246.5	2.0	1.0	50	-829	코
0.0	3.1	2.9	-6.5	2.9	2.8	-3.4			43.0	24.9	26.9	23.5	19.5	10.2	비
적자확대	-3.9	-5.1	적자확대	-3.9	-5.2	적자확대			-36.2	-44.4	162.9	693.9	-568	-796	코
-22.2	4.9	3.7	-24.4	4.4	3.3	-23.4	80.4	27.1	49.7	28.9	22.9	2.8	2,013	1,201	코
적자감소	-3.2	-1.4	적자감소	-3.2	-1.4	적자감소			-31.1	-12.3	322	78.2	-397	-112	코
적자확대	-5.6	-7.5	적자확대	-5.4	-7.5	적자확대			-32.2	-67.4	35.6	54.8	750	1,081	코
100.0	2.0	3.8	90.0	1.7	3.1	82.4	3.9	4.4	27.0	28.2	1.5	2.8	4,289	7,767	비
-96.4	5.6	0.1	-98.2	4.9	0.1	-98.0	79.7	1.5	41.5	0.9	9.0	6.7	819	21	비
적자지속	-2.6	-1.0	적자감소	-2.6	-1.0	적자감소			-24.4	-10.2	16.7	8.8	219	86	코
적자감소	-10.2	-9.9	적자감소	-10.7	-9.9	적자감소			-62.9	-98.3	104.2	288.7	-6,001	-4,298	코
-62.0	1.5	0.7	-51.4	1.2	0.6	-51.8	15.8	6.0	14.3	6.6	31.7	22.6	327	127	코
-90.2	2.0	0.9	-53.4	1.2	0.7	-44.9	16.8	3.3	4.7	7.7	24.2	14.8	359	80	코
적자감소	-17.7	-7.7	적자감소	-18.6	-7.7	적자감소			-208.4	-89.1	29.0	34.3	-764	-258	코
적자감소	-8.8	-8.6	적자감소	-8.8	-8.6	적자감소	자본잠식	자본잠식	-92.4	-99.3	자본잠식	자본잠식	-246	-182	비
-60.0	0.2	0.5	150.0	0.2	0.5	150.0	24.2	17.0	3.4	6.0	127.6	68.3	664	760	비
적자감소	-2.6	-3.4	적자확대	-2.6	-3.4	적자확대			-39.1	-43.8	12.8	23.0	-340	-451	코
적자확대	-4.6	-10.8	적자확대	-4.6	-10.8	적자확대			-42.1	-147.4	140.2	81.9	-3,157	-3,621	코
흑자전환	-0.8	0.5	흑자전환	-0.7	0.4	흑자전환		6.5	-12.1	5.6	22.2	33.2	-102	56	비
적자확대	-7.4	-9.0	적자확대	-7.4	-9.0	적자확대			-119.1	-136.6	2.4	3.6	-654	-361	코
50.0	0.3	0.7	133.3	0.2	0.4	100.0	4.8	8.3	3.6	6.1	85.0	71.0	344	729	비
적자전환	0.3	-4.1	적자전환	0.1	-5.6	적자전환	1.1		1.1	-84.8	28.0	33.9	17	-589	비
적자감소	-6.1	-2.2	적자감소	-7.9	-5.6	적자감소			-165.2	-85.5	146.0	300.6	-1,588	-265	코
적자확대	-2.7	-0.9	적자감소	-2.3	-0.6	적자감소			-28.5	-9.2	3.2	14.4	-387	-99	코
적자감소	-24.4	-4.9	적자감소	-25.3	-7.2	적자감소			-454.4	-118.4	74.1	137.9	-2,467	-367	코
적자감소	-9.0	-2.1	적자감소	-9.2	-5.9	적자감소			-206.3	-98.2	80.4	32.8	-548	-69	코
적자확대	-3.7	-8.8	적자확대	-3.6	-9.9	적자확대			-49.7	-169.1	5.8	8.3	694	1,907	코
적자전환	-3.0	-5.3	적자확대	-2.8	-19.3	적자확대			-35.3	-338.0	10.3	5,550.0	-311	-188	코
적자감소	-4.1	-6.7	적자확대	-4.3	-6.9	적자확대			-83.9	-124.5	9.2	8.1	-755	-1,188	코
적자확대	-4.0	-22.2	적자확대	-4.0	-22.2	적자확대	자본잠식	자본잠식	-48.2	-411.1	자본잠식	자본잠식	-408,927	-2,216,991	비
적자전환	-13.2	-9.3	적자감소	-13.3	-16.1	적자확대			-154.1	-306.1	49.7	331.2	-14,101	-3,937	코
적자감소	-15.9	-0.2	적자감소	-15.9	-0.2	적자감소			-389.4	-4.7	99.6	64.6	-1,255	-7	코
적자전환	-0.1	-1.3	적자확대	-4.0	-1.8	적자감소			-82.3	-42.1	79.1	49.2	-217.0	-209	코
25.0	0.2	0.3	50.0	0.2	0.3	50.0	3.9	7.7	7.1	31.4	53.7				비
적자전환	-3.6	0.7	흑자전환	-3.6	0.7	흑자전환	10.3	-297.6	17.8	36.7	3.9	-386	64		코
적자감소	-11.8	-0.2	적자감소	-11.8	-0.2	적자감소			-530.3	-7.5	14.5	9.3	-1,592	-18	코
적자확대	-5.3	-6.6	적자확대	-10.4	-5.7	적자감소			-161.1	-182.5	440.3	698.4	-965	-2,810	코
적자감소	-2.0	-2.8	적자확대	-2.0	-2.7	적자확대	자본잠식	-47.6	-108.0	206.7	자본잠식	-370	-527		비
적자감소	-20.4	-5.2	적자감소	-20.4	-5.2	적자감소			-325.5	-591.9	293.6	19.8	-2,406	-171	코
373.0	147.1	109.6	-25.4	62.7	-27.7	적자전환	1.9	-0.8	2.3	-0.9	32.8	35.3			

* 당기순이익이 부(負)의 금액이면 자기자본순이익률을 산정하지 않음
* 거(거래소), 코(코스닥), 비(비상장)

료화 정책의 성공사례로 꼽혔다. 이 회사는 매출액증가를 189.5%, 순이익증가를 355%, 자기자본순이익률 100.4%, 매출액순이익률 41.4% 매출액영업이익률 47.7%의 알토란같은 성적을 거뒀다.

게임아이템 중개기업인 아이템베이 역시 지난해 알찬 한해를 보냈다. 중개 수수료 수익을 매출로 잡는 만큼 매출은 123억원에 불과했지만 매출액증가율이 132.1%, 자기자본순이익률 52.7%나 됐다. 반면 부채비율은 266.2%에서 136.4%로 낮춰 안정성을 높였다. 아이템베이측에 따르면 이 회사가 고객에게 판매대금을 송금하기 위해 지불하는 은행수수료만 월 1,000만원을 넘어섰고, 은행예치금(고객 마일리지 누적액 통해 발생)은 60억원에 이르렀다.

업종별 상위 기업 대체로 무난한 성적표

게임업종 이외에 ▲안철수연구소(보안) ▲메가스터디(e러닝) ▲옥션(쇼핑몰) ▲신지소프트(무선인터넷) 등 각 업종별 상위권 기업들의 성적은 대체로 좋았던 것으로 평가됐다.

창사 10주년을 맞은 안철수연구소도 지난해 국내 보안산업 처음으로 순이익 100억원 시대를 여는 등 창사 이래 최대의 매출과 이익을 달성했다. 이 회사는 지난해 매출 315억(수주액 매출 338억), 순이익 106억원을 달성해 전년 대비 각각 14%, 155.3% 증가했다. 영업이익과 경상이익은 전년 대비 각각 104.3%, 174% 증가한 102억원, 130억원에 달했다. 이는 하우리, 어울림정보기술, 퓨처시스템 등 보안기업 대부분이 어려움을 겪은 가운데 일군 성과라 더욱 두드러졌다. 안철수연구소는 이같은 호성적이 ▲온라인 보안 사업 호조 ▲‘스파이제로’ 등 신제품 선진 ▲V3 서버용 제품 판매 증가 ▲해외시장 성장세 지속 ▲관계사 실적 개선 등에 따른 것이라고 분석했다.

지난 2001년 창업 첫해 매출 40억원대로 출발한 메가스터디는 설립 4년 만인 지난해 12배가 넘는 매출 503억원 및 순이익 148억원을 기록, 안팎의 화제를 모았다. 올해는 신규 사업을 제외하고도 702억원의 매출 목표를 세워놓았다. e러닝 전문기업으로서 유례가 없는 매출 예상치다. 이같은 목표에는 나름대로 배경이 있다. e러닝 시장이 EBS 수능방송의 영향권에서 벗어나 빠르게 회복세를 보이고 있는 데다, 저학년과 재수생 등을 위한 타깃 서비스 강화, 공무원 고시 및 공인중개사 사이트 오픈 등이 가시적인 성과를 낼 것으로 기대하고 있기 때문이다.

이베이로의 인수와 맥을 같이 해 지난해 스스로 상장을 폐지한 옥션은 유통업계 전반을 강타한 불황 속에서 ‘나홀로’ 성장을 이어갔다. 이 회사는 지난해 매출 1,080억원, 영업이익 335억원, 순이익 273억원을 기록, 전년 대비 각각 73.1%, 51.6%, 45.2% 성장했다. 옥션은 모기업이 외국기업이고 비상장법인임에도 불구하고 분기별 실적을 계속 공개하면서 화제가 되기도 했으며, 올 1분기에는 지난해 4분기보다 9% 매출이 증가하면서 분기매출액 경신기록을 14분기로 늘렸다.

신지소프트는 지난해 매출 116억원을 달성, 3년 새 13배 이상 매출이 증가했다. 지난해 영업이익 34억원, 순이익 33억원으로 전년 대비 각각 22.2%, 23.4% 감소하고, 매출액순이익률도 전년 49.7%에서 28.9%로 줄어 들었지만 여전히 높은 수익률을 자랑하고 있다. 이 회사는 올해 콘텐츠 다운로드 솔루션(GVM/GNEX)의 안정적인 매출과 MMI 솔루션 매

출의 증가 등을 예상하고, 매출 169억원, 영업이익 49억원, 경상이익 53억을 목표로 설정했다.

각 업종별 상위권 기업들의 지난해 성적이 대체로 좋았던 반면 애니메이션 대표기업들은 너무나없이 힘겨운 한해를 보냈다. 동우애니메이션이 전년 대비 20.6% 성장한 206억원의 매출을 기록하고 전년 대비 20% 감소한 4억원의 순이익으로 비교적 선전했으나, 대원C&A홀딩스와 코코엔터프라이즈는 매출증가는 소폭에 그친 반면 적자를 기록했다. 또 선우엔터테인먼트는 매출도 줄고 대부분의 경영지표도 악화되는 수난을 겪었다.

시련의 연속에도 지지 않는 오목이들

한편 지난해에는 산업 초창기 업계를 대표하던 기업들이 시련을 이겨내는 모습을 보여주기도 해 업계의 반가움을 샀다.

한글과컴퓨터는 지난해 매출 325억원, 영업이익 81억원으로 각각 전년보다 76.9%, 130.2% 증가해 실적 호조세를 이어갔다. 특히 한글과컴퓨터는 올 1분기에 순이익 33억원을 거두면서 분기 흑자전환에 성공했으며, 매출은 전기 대비 3% 증가한 89억원, 영업이익은 무려 720% 늘어난 27억원을 기록했다. 백종진 한글과컴퓨터 사장은 “2003년 4년 만에 처음으로 흑자를 달성한 데 이어 지난해에도 연속으로 흑자 기조를 유지, 완벽한 도약의 토대를 이룬 것으로 판단된다”며 “올해는 ‘한컴 오피스 2005’ 만으로 매출 100억원을 달성하는 것은 물론 아시아눅스 64비트 서버OS 개발, ‘쌍크프리 오피스’의 본격적인 해외공략으로 보다 안정적인 매출구도를 이끌어갈 것”이라고 밝혔다.

국내 PC게임 시장을 주도했던 소프트맥스 역시 콘솔 및 모바일게임으로 사업의 무게중심을 옮기면서 재기의 발판을 마련했다. 이 회사는 지난해 매출 55억원을 기록, 전년 대비 7.2% 증가하며 하락세를 종결시켰다. 수치만으로는 주목할 만한 성적은 아니지만 이 회사가 지난해 얻은 성과는 무엇보다 자신감의 회복이다. 지난해 개발을 마치고 판매를 시작한 국내 최초의 플레이스테이션2용 RPG 대작인 ‘마그나카르타: 진홍의 성흔’이 일본에서 15만장 넘게 판매됐고, 모바일게임 ‘창세기전: 크로우’는 KTF 서비스 일주일 만에 다운로드 1만6,000을 기록한 바 있다. 정영희 소프트맥스 사장은 “일본 게임시장은 시리즈물이 아니면 성공하기 힘들다. 마그나카르타의 성공은 그런 의미에서 새로운 시리즈의 탄생을 의미한다”면서 자신감을 내비쳤다.

온라인게임 ‘레드문’ 이후 별다른 히트작을 내놓지 못했던 제이씨엔터테인먼트는 지난해 71억원의 매출로 전년 대비 22.4% 증가했고, 8억원의 영업이익과 4억원의 순이익을 올리면서 흑자전환에 성공했다. 이 회사 관계자는 “길거리 농구게임 ‘프리스타일’이 최근 폭발적 인기를 누리면서 동시접속자가 7만명이 넘어섰다”며 “캐주얼게임에 대한 관심이 고조되고 있고 발빠른 업데이트 및 이벤트를 실시하고 있어 앞으로의 순항도 확신하다”고 말했다.

반면 한글과컴퓨터의 창립자로 명성을 날리던 이찬진 사장이 창립한 드림위즈는 다시 적자로 전환해 주변을 안타깝게 했다. ‘한국의 빌 게이츠’라고까지 불리던 이 사장은 지난 99년 한글과컴퓨터의 실적 부진 및 경영권 분쟁에 휘말리면서 이 회사에서 나와 드림위즈를 창업했다. 드림위즈는 창립 이후 몇 년 만에 흑자전환에 성공한 데 힘을 얻어 코스닥

순위	기업명	순이익		
		2003	2004	증감률
1	엔씨소프트	31.7	77.7	145.4
2	NHN	55.5	54.0	-2.8
3	그라비티	14.6	30.0	105.5
4	위메이드엔터테인먼트	0.9	28.1	3,022.2
5	옥션	18.8	27.3	45.2
6	웹젠	33.5	21.0	-37.3
7	메가스터디	15.1	14.8	-2.0
8	텔코웨어	10.3	13.7	32.6
9	넥슨	16.8	13.4	-20.2
10	안철수연구소	4.2	10.6	155.3

<표 2> 2004년 순이익 상위 DC기업 (단위: 십억원, %)

순위	기업명	매출액		
		2003	2004	증가율
1	위메이드엔터테인먼트	9.2	45.7	396.7
2	디지틀조선일보	7.1	27.5	287.2
3	모바일원커뮤니케이션	1.2	4.0	229.9
4	코원시스템	26.4	78.5	197.4
5	원디소프트	7.6	22.0	189.5
6	아이템베이	5.3	12.3	132.1
7	씨디네트웍스	9.0	18.7	107.8
8	인터파크	41.4	77.7	87.6
9	한글과컴퓨터	18.4	32.5	76.9
10	엠플레이	6.3	11.0	74.6

<표 5> 2004년 매출액증가율 상위 DC기업 (단위: 십억원, %)

순위	기업명	매출액	
		2003	2004
1	위메이드엔터테인먼트	2.2	67.4
2	그라비티	48.9	57.7
3	원디소프트	31.6	47.7
4	메가스터디	44.6	39.3
5	웹젠	57.6	38.4
6	NHN	39.3	32.6
7	안철수연구소	18.1	32.5
8	옥션	35.4	31.0
9	신지소프트	49.5	29.3
10	엠플레이	25.4	29.1

<표 3> 2004년 매출액영업이익률 상위 DC기업 (단위: %)

순위	기업명	당기순이익		
		2003	2004	증가율
1	위메이드엔터테인먼트	0.9	28.1	3,022.2
2	디지틀조선일보	0.7	3.4	396.6
3	원디소프트	2.0	9.1	355.0
4	에듀박스	0.4	1.6	298.7
5	써니YNK	0.3	1.0	244.8
6	안철수연구소	4.2	10.6	155.3
7	다모임	0.2	0.5	150.0
8	엔씨소프트	31.7	77.7	145.4
9	팍스넷	0.4	0.9	125.0
10	씨디네트웍스	2.1	4.4	109.5

<표 6> 2004년 순이익증가율 상위 DC기업 (단위: 억원, %)

순위	기업명	자기자본순이익률	
		2003	2004
1	위메이드엔터테인먼트	1.2	147.6
2	원디소프트	86.8	100.4
3	그라비티	159.9	92.7
4	씨디네트웍스	43.8	54.4
5	아이템베이	127.9	52.7
6	나우콤	40.8	37.4
7	메가스터디	88.1	32.6
8	엔씨소프트	15.4	28.3
9	모빌리언스	48.9	27.7
10	신지소프트	80.4	27.1

<표 4> 2004년 자기자본순이익률 상위 DC기업 (단위: %)

순위	기업명	부채비율	
		2003	2004
1	SNH	440.3	698.4
2	코코엔터프라이즈	162.9	693.9
3	인츠커뮤니티	49.7	331.2
4	세고엔터테인먼트	146.0	300.6
5	소프트랜드	104.2	288.7
6	동우애니메이션	305.8	271.1
7	인터파크	127.3	260.0
8	시스월	137.6	257.7
9	어울림정보기술	107.2	197.0
10	다음커뮤니케이션	59.4	187.3

<표 7> 2004년 부채비율 상위 DC기업 (단위: %)

에 등록예비심사를 청구했으나 번번이 좌절했고, 지난해 매출감소와 더불어 적자로 전환하는 어려움을 겪었다.

온라인게임 사업에 기업역량을 집중시킨 한빛소프트 역시 이 부문에서 가시적인 성과를 내지 못하면서 암울한 한해를 보냈다. 한빛소프트는 지난해 24.1% 감소한 306억원의 매출을 기록하고 영업이익도 적자로 전환(131억원 순손실)했다. 하지만 이 회사는 1분기 매출이 전기 동기 대비 77.3% 증가했고, 영업이익, 경상이익, 순이익 모두 흑자를 시현하면서 강한 재기 가능성을 엿보였다. 김영만 한빛소프트 사장은 “이미 계약된 게임의 해외상용화가 본격화되고 기대작 ‘그라나도 에스파다’ 등 차기 프로젝트가 상용화되면 매출 증가세가 두드러질 것”이라며 “올 매출목표 542억원 달성은 무난하다고 본다”고 밝혔다. ●

순위	기업명	매출액순이익률	
		2003	2004
1	위메이드엔터테인먼트	1.0	61.4
2	그라비티	39.5	51.5
3	원디소프트	26.3	41.4
4	웹젠	58.8	39.5
5	안철수연구소	15.0	33.6
6	엔씨소프트	19.0	31.5
7	메가스터디	32.9	29.5
8	신지소프트	49.7	28.9
9	엠플레이	27.0	28.2
10	옥션	30.1	25.3

<표 8> 2004년 매출액순이익률 상위 DC기업 (단위: %)