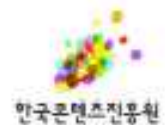


※ 이 보도자료는 문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원이 공동으로 배포합니다



문화체육관광부
Ministry of Culture, Sports and Tourism



한국콘텐츠진흥원

보도자료

나누는 문화 아름다운 세상

2010년 9월 17일 배포

총 3쪽
(첨부자료 별도)

담당 : 게임콘텐츠산업과 이영아 서기관
전화 : 02)3704-9362 / 이메일 : yaleeya@korea.kr

담당 : 정책연구팀 윤호진 수석연구원
전화 : 02)3153-3010 / 이메일 : hgyoon@kocca.kr

국내 게임산업, 전년대비 17.4% 성장한 6조 5,806억 기록

수출은 13.6% 증가한 12억 4천만 달러...2012년 게임 시장규모 10조 돌파

- <2010 대한민국 게임백서> 발간 -

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 2009년 국내외 게임시장 동향, 게임 이용자 및 게임문화, 게임기술, 게임관련 법제도 및 정책 등 게임산업 전반을 종합적으로 분석한 『2010 대한민국 게임백서』를 9월 17일 발간했다.

『2010 대한민국 게임백서』에 따르면, 2009년 국내 게임시장의 전체 매출액은 6조 5,806억 원으로 집계되었다. 이는 2008년의 5조 6,047억 원에 비해 17.4% 성장한 규모다. 수출 역시 전년대비 13.6% 증가한 12억 4,085억 달러를 기록했다.

2005년에 8조 6,798억 원의 시장 규모를 기록하며 전성기를 구가했던 국내 게임시장은 2006년과 2007년 연거푸 마이너스 성장을 보이면서 5조 1,436억 원 규모로 감소했다. 그러나 2008년에 전년대비 9.0%의 성장률을 기록하며 플러스 성장을 돌아섰고, 2009년에는 다시 게임시장의 규모가 6조 원대로 진입하면서 향후 지속적인 성장이 기대된다.

분야별 시장 규모를 살펴보면, 온라인게임이 3조 7,087억 원을 달성하면서 56.4%의 점유율을 기록했다. 게임 유통/소비업체를 포함한 국내 전체 게임시장에서 개별 플랫폼이 50% 이상을 차지한 것은 이번이 처음이다.

PC방과 아케이드게임장을 제외한 플랫폼 단위의 게임시장만 놓고 볼 때에는 온라인게임의 시장점유율이 81.1%에 달한다. 국내 온라인게임은 안정된 인프라를 토대로 한 내수시장과 적극적인 글로벌 시장 공략에 힘입어, 향후에도 국내 게임시장을 선도할 것으로 전망된다.

2010년에 국내 게임시장은 2009년보다 18.3% 성장한 7조 7,837억 원의 시장 규모를 기록할 것으로 전망된다. 온라인게임이 전년대비 28%의 성장을 보이는 가운데, PC게임을 제외한 모든 분야에서 플러스 성장을 할 것으로 기대되기 때문이다.

이와 같은 성장세는 2011년과 2012년에도 계속 이어질 것으로 보인다. 2011년에 전체 게임시장은 전년대비 16.7% 성장한 9조 816억 원 규모로 성장할 전망이고, 2012년에는 전년대비 19.2% 성장한 10조 8,210억 원 규모에 도달할 것으로 예상된다. 2012년에 국내 게임시장은 매출 10조 원 시대를 맞이하게 되는 것이다.

2009년 국내 게임산업은 전년대비 13.6% 증가한 12억 4,085만 달러를 수출한 것으로 집계되었다. 수입은 전년대비 14.1% 감소한 3억 3,225만 달러를 기록했다. 또한 2009년 매출액 기준으로 국내 게임시장(35억 8,100만 달러)은 세계 게임시장(1,173억 7200만 달러)에서 3.1%의 점유율을 기록했다. 향후 세계 시장과 국내 시장의 성장 추세를 감안할 때, 2010년에는 3.6%, 2011년에는 4.0%로, 국내 게임시장이 세계 시장에서 차지하는 비중이 점차 증가할 것으로 전망된다.

2009년에 국내 게임이 가장 많이 수출된 국가(수출액 기준)는 중국으로 전체의 34.9%를 차지했다. 그 다음으로는 일본이 26.5%로 2위를 기록했고, 미국 12.3%, 대만 8.3%, 유럽 8.2%, 동남아 6.7%가 그 뒤를 이었다. 중국은 2008년에 일본을 제치고 국내 게임산업의 최대 수출국으로 부상했는데, 2009년에도 30% 중반대의 점유율을 기록하며 1위 자리를 굳건히 지켰다.

문화체육관광부와 한국콘텐츠진흥원은 국내 게임기업의 마케팅 및 경영 전략 수립과 게임산업 정책 및 법제도 개선을 위해 지난 2001년부터 「대한민국 게임백서」를 매년 발간하고 있다.

「2010 대한민국 게임백서」에서는 게임 제작/배급업체 400개, 유통/소비업체 1,786개(PC방 1,600개, 아케이드게임장 186개), 일반인 1,700명을 대상으로 방문면접 및 설문조사를 실시하여 자료를 분석하였으며, 게임 전문가 30여 명이 집필과 편집과정에 참여했다.

「2010 대한민국 게임백서」는 상하권이 한 세트에 구성되어 있으며, 총 1,012쪽 분량이다. 9월 27일부터 시중 대형서점과 온라인서점을 통해 게임업체 관계자 및 일반인들을 대상으로 판매될 예정이다.

* 첨부 : 《2010 대한민국 게임백서》 요약문 및 표지. 끝.

【첨부-1】

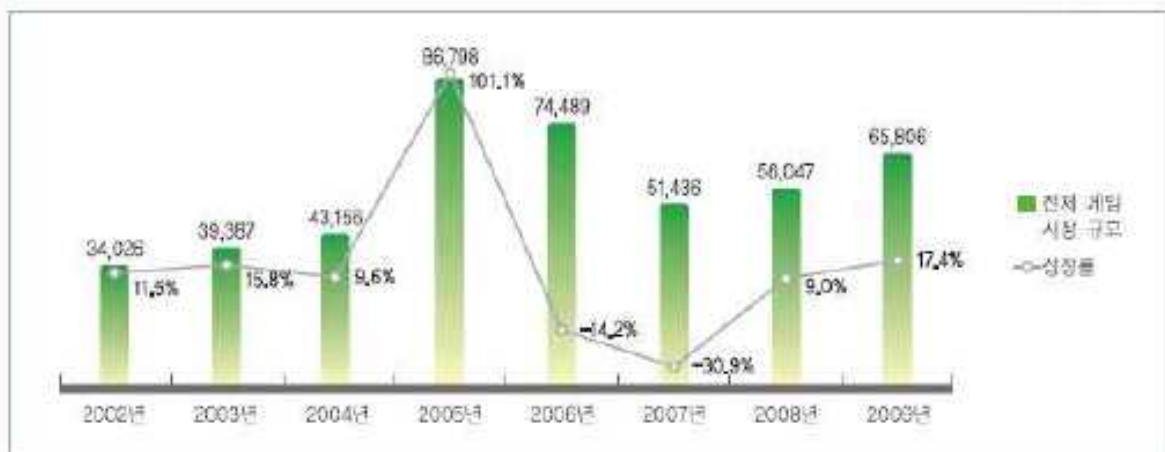
《2010 대한민국 게임백서》 요약문

○ 2009년 국내 게임시장 규모 6조 5,806억 원으로 집계, 전년대비 17.4% 성장

- 2009년 국내 게임시장의 규모는 6조 5,806억 원으로 집계되었다. 이는 전년 대비 17.4% 성장한 수치로서, 이제 국내 게임시장이 2007년 대폭락 이후 다시 정상궤도에 진입했음을 입증하는 성과이다.
- 2005년에 8조 6,798억 원의 시장 규모를 기록하며 전성기를 구가했던 국내 게임시장은 2006년과 2007년 연거푸 마이너스 성장을 보이면서 5조 1,436억 원 규모로 감소했다.
- 그러나 2008년에 전년대비 9.0%의 성장률을 기록하며 플러스 성장을 돌아섰고, 2009년에는 다시 게임시장의 규모가 6조 원대로 진입하면서 향후 지속적인 성장이 기대된다.

〈그림〉 국내 게임시장 전체 규모 및 성장률 추이(2002~2009)

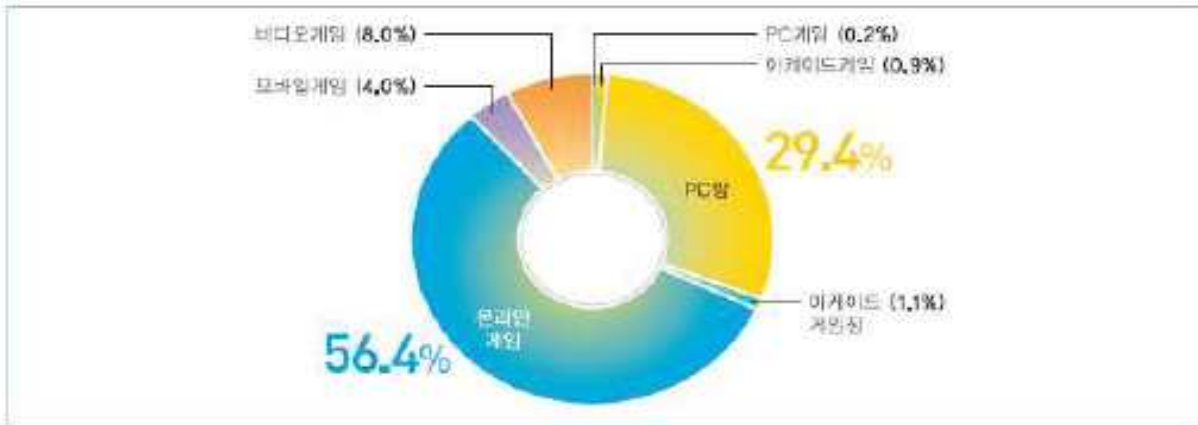
(단위: 억 원)



○ 온라인게임 매출규모 3조 7,087억 원 달성하며, 전체 시장점유율 56.4% 기록

- 각 분야별 시장 규모를 살펴보면, 온라인게임이 3조 7,087억 원을 달성하면서 56.4%의 점유율을 기록했다. 게임 유통 및 소비업체를 포함한 국내 전체 게임시장에서 개별 플랫폼이 50% 이상을 차지한 것은 이번이 처음이다.
- PC방과 아케이드게임장을 제외한 플랫폼 단위의 게임시장만 놓고 볼 때에는 온라인게임의 시장점유율이 81.1%에 달한다. 국내 온라인게임은 안정된 인프라를 토대로 한 내수시장과 적극적인 글로벌 시장 공략에 힘입어, 향후에도 국내 게임시장을 선도할 것으로 전망된다.
- 다음으로는 온라인게임의 소비시장인 PC방이 매출액 1조 9,342억 원, 점유율 29.4%를 기록하며 그 뒤를 이었다. 그러나 PC방은 전년대비 성장률이 0.3%에 그치며, 성장 모멘텀이 다소 주춤한 상태다.
- 온라인게임과 PC방의 점유율에는 크게 못 미치지만, 뒤를 이어 비디오게임이 매출액 5,257억 원, 점유율 8.0%를 차지했고, 모바일게임이 매출액 2,608억 원, 점유율 4.0%를 기록했다.
- 모바일게임은 이번 조사부터 매출액 산정 시, 이동통신사의 데이터 통화료를 제외하고 게임개발사의 순수 매출액만을 근거로 계산했다. 따라서 2009년 모바일게임 매출액이 전년대비 14.5% 감소했지만, 시장 성장세는 지속되었다고 보는 것이 타당하다.
- 아케이드게임은 매출액 618억 원, 점유율 0.9%, 아케이드게임장(비디오게임장 포함)은 매출액 744억 원, 점유율 1.1%를 각각 기록했다. 2005년과 2006년에 국내 게임시장에서 가장 높은 점유율을 기록하며 전성기를 구가했던 아케이드게임과 아케이드게임장은 2007년 '바다이야기' 사태 이후 시장의 존립 자체가 위태로운 상황이다.
- PC게임은 매출액 150억 원, 점유율 0.2%에 머물러 있고, 향후 성장 가능성도 거의 없으며, 온라인을 통한 판매 및 유통방식이 확산되고 있다는 점에서 온라인게임 시장으로 흡수될 가능성이 크다.

〈그림〉 2009년 국내 게임시장의 분야별 비중



○ 2012년에는 10조 8,210억 규모로 성장 전망, 국내 게임시장 10조 시대 개막

- 2010년에 국내 게임시장은 2009년보다 18.3% 성장한 7조 7,837억 원의 시장 규모를 기록할 것으로 전망된다. 온라인게임이 전년대비 28%의 성장을 보이는 가운데, PC게임을 제외한 모든 분야에서 플러스 성장을 할 것으로 기대되기 때문이다.

<표> 국내 게임시장의 규모와 향후 전망(단위 : 억 원)

구분	2008년	2009년		2010년(E)		2011년(E)		2012년(E)	
	매출액	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률	매출액	성장률
온라인게임	26,922	37,087	37.8%	47,471	28.0%	56,965	20.0%	71,206	25.0%
비디오게임	5,021	5,257	4.7%	5,637	7.6%	6,760	19.5%	7,510	11.1%
모바일게임*	3,050	2,608	-14.5%	2,759	5.8%	3,090	12.0%	3,554	15.0%
PC게임	263	150	-43.0%	135	-10.0%	128	-5.0%	119	-7.0%
아케이드게임	628	618	-1.6%	649	5.0%	711	9.5%	793	11.5%
PC방	19,280	19,342	0.3%	20,406	5.5%	22,345	9.5%	24,133	8.0%
아케이드게임장**	696	744	-15.7%	760	2.2%	817	7.5%	895	9.5%
비디오게임장	187								
합계	56,047	65,806	17.4%	77,837	18.3%	90,816	16.7%	108,210	19.2%

* 2008년도까지의 모바일게임 매출액은 데이터통화료 포함 산정, 2009년 이후 매출액은 순수한 정보이용료(게임 구매 및 이용금액)를 기준으로 산출하였음.

** 2009년 이후 아케이드게임장의 매출액은 아케이드게임장과 비디오게임장의 매출액을 합산 표기하였음. 따라서 2009년 성장률은 2008년 아케이드게임장과 비디오게임장 매출액을 합한 수치(883억)와 2009년 매출액을 비교해서 산출했음

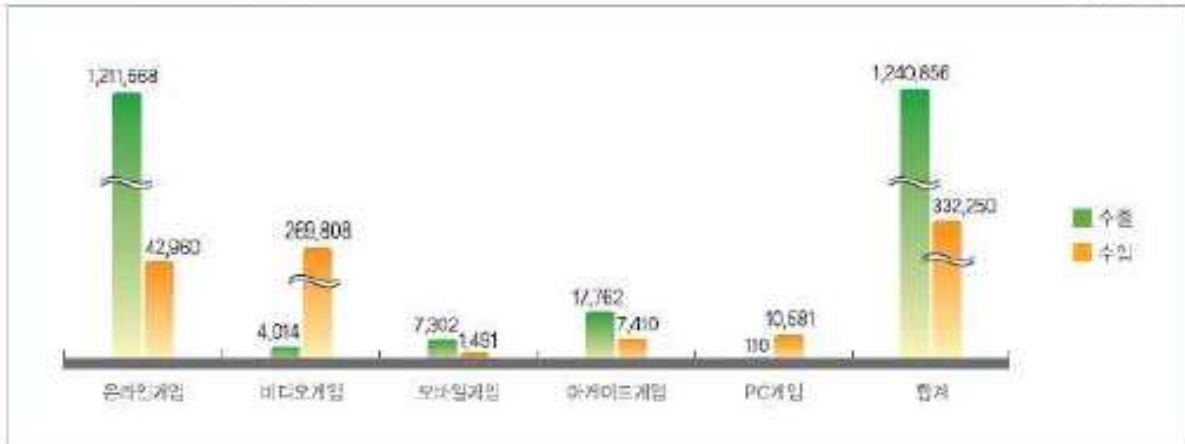
- 이와 같은 성장세는 2011년과 2012년에도 계속 이어질 것으로 보인다. 2011년에 전체 게임시장은 전년대비 16.7% 성장한 9조 816억 원 규모로 성장할 전망이고, 2012년에는 전년대비 19.2% 성장한 10조 8,210억 원 규모에 도달할 것으로 예상된다. 마침내 2012년에 국내 게임시장은 매출 10조 원 시대를 맞이하게 되는 것이다.
- 수출은 전년대비 13.6% 증가한 12억 4,085만 달러, 수입은 전년대비 14.1% 감소한 3억 3,225만 달러 기록
- 2009년 국내 게임산업은 전년대비 13.6% 증가한 12억 4,085만 달러(한화 1조 5,838억 원, 외환은행 2009년 연 평균 매매기준율 1276.40원 적용)를 수출한 것으로 집계되었다. 수입은 전년대비 14.1% 감소한 3억 3,225만 달러(한화 4,241억 원)를 기록했다.
 - 플랫폼별로 수출입 규모를 살펴보면, 온라인게임은 12억 1,166억 달러를 수출하여 전체 게임 수출액의 97.6%(2008년과 동일)를 차지했다. 수입은 4,296만 달러로, 전년대비 2.2% 증가한 12.9%를 기록했다. 온라인게임과는 반대로, 비디오게임은 2억 6,980만 달러를 수입하여 전체 게임 수입액의 81.2%(2008년 83.0%)를 차지했다. 비디오게임의 수출액은 401만 달러로 전체 수출액의 0.3%에 불과했다.
 - 2010년에도 국내 게임산업의 수출 규모는 계속 성장할 것으로 전망된다. 온라인게임의 글로벌 시장 공략이 계속 이루어지는 가운데, 아케이드게임과 모바일게임에서도 아시아 지역과 미주 및 유럽 지역을 대상으로 지역 특성을 감안한 수출 전략이 펼쳐질 예정이다.
 - 수입 부문에서는 전년대비 14.1% 감소했던 2009년과 달리, 2010년에는 수입액이 15% 정도 증가할 것으로 전망된다. 2010년 하반기부터 <스타크래프트 2>의 수입이 본격화되었고, 새로운 기기 및 신규 컨트롤러의 출시로 비디오 게임의 수입액이 증가할 것으로 예상되기 때문이다.

<표> 국내 게임산업의 수출입 현황과 전망(단위 : 천 달러)

구분	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년	2010년(E)	
수출	수출액	140,796	172,743	387,692	564,660	671,994	781,004	1,093,865	1,240,856	1,551,070
	증감률	7.9%	22.7%	124.4%	45.6%	19.0%	16.2%	40.1%	13.4%	25.0%
수입	수입액	160,962	166,454	205,103	232,923	207,556	389,549	386,920	332,250	382,087
	증감률	146.3%	3.4%	-23.2%	13.6%	-10.9%	87.7%	-0.67%	-14.1%	15.0%

<그림> 2009년 국내 게임 플랫폼별 수출/수입 규모

단위: 천 달러



○ 국내 게임시장의 세계 시장 점유율은 3.1%, 최대 수출국은 중국, 일본 순

- 2009년 매출액 기준으로 국내 게임시장(35억 8,100만 달러)은 세계 게임시장(1,173억 7200만 달러)에서 3.1%의 점유율을 기록했다. 이는 2008년의 3.3%에 비해 0.2%p가 낮아진 수치로서, 2009년에는 국내 게임시장의 성장속도보다 세계 게임시장의 성장속도가 더 빨랐음을 확인할 수 있다.
- 그러나 향후 세계 시장과 국내 시장의 성장 추세를 감안할 때, 2010년에는 3.6%, 2011년에는 4.0%로, 국내 게임시장이 세계 시장에서 차지하는 비중이 점차 증가할 것으로 전망된다.
- 특히 온라인게임은 세계 시장에서 23.0%를 차지하여, 중국(31.3%)에 이어 세계 2위의 온라인게임 강국임을 입증했다. 한때는 한국의 온라인게임 시장

규모가 세계 1위를 자랑한 적도 있었지만, 2008년 이후 중국 온라인게임 시장이 폭발적인 성장을 거듭하면서 2위 자리를 유지하고 있다.

<표> 2009년 국내 게임시장의 세계 시장에서의 비중(매출액 기준)(단위 :백만 달러)

구분	온라인게임	비디오게임	모바일게임	PC게임	아케이드게임	전체
세계 게임시장	12,642	66,360	7,279	3,233	27,858	117,372
국내 게임시장	2,906	411	204	12	107	3,640
점유율	23.0%	0.6%	2.8%	0.4%	0.4%	3.1%

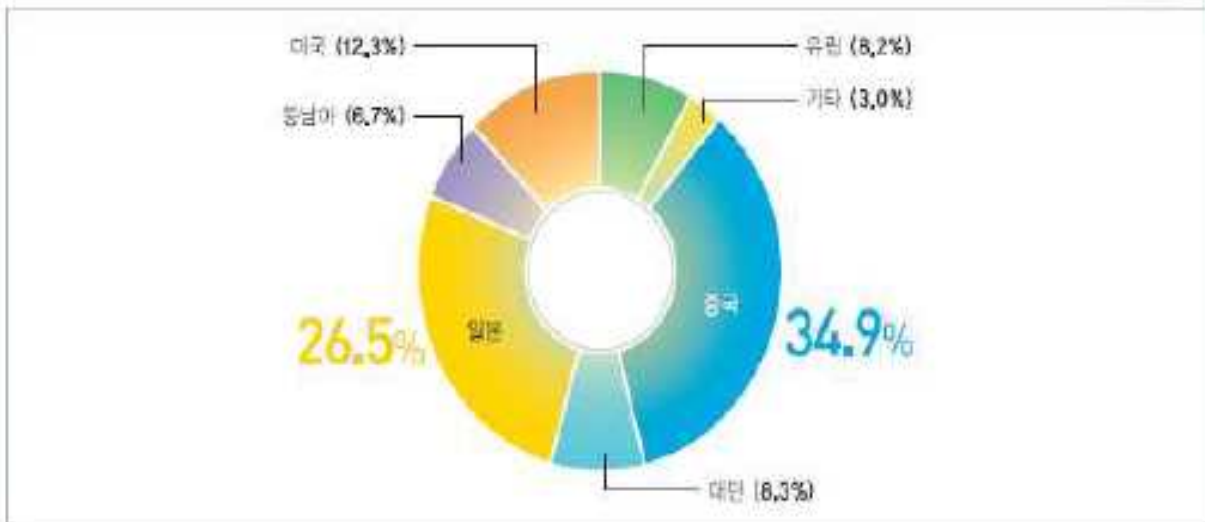
- 아케이드게임 시장 규모는 아케이드게임기 판매액과 게임장 운영 수익을 합한 규모임
- PC게임의 경우 패키지 게임만 해당
- 비디오게임 시장 규모는 콘솔 및 휴대용 콘솔게임 매출액을 합한 규모임
- 해외 온라인게임 시장 규모는 가입비, 아이템 구매, 광고수익 등이 포함된 수치이며, 한국의 경우 아이템 구매와 PC방 매출액은 미포함
- 환율적용 기준 : USD/KRW=1,276.40
- ※ 자료 : DFC 2010; Enterbrain 2010; IDC 2009; IDC 2010; Informa 2005-2007; In-Stat 2006; iResearch 2010; Jamma 2007-2009; JOGA 2009; Playmeter 2009; PWC 2010; Screen Digest 2006; Wireless World Forum 2006

- 2009년에 국내 게임이 가장 많이 수출된 국가(수출액 기준)는 중국으로 전체의 34.9%를 차지했다. 그 다음으로는 일본이 26.5%로 2위를 기록했고, 미국 12.3%, 대만 8.3%, 유럽 8.2%, 동남아 6.7%가 그 뒤를 이었다. 중국은 2008년에 일본을 제치고 국내 게임산업의 최대 수출국으로 부상했는데, 2009년에도 30% 중반대의 점유율을 기록하며 1위 자리를 굳건하게 지켰다.

- 일본은 비록 중국에 이어 두 번째 수출시장으로 떨어졌지만, 전년대비 5.7% 증가한 26.5%의 점유율을 기록하여, 중국과 함께 국내 게임 수출의 양대 시장으로 자리매김했다. 2009년에는 이처럼 중국과 일본을 대상으로 한 국내 게임 수출이 호조를 보이면서 전체 수출 규모의 60% 이상을 차지했지만, 상대적으로 미국과 대만 시장의 비중은 전년에 비해 각각 4% 정도 하락한 모습을 보여주었다.

〈그림〉 2009년 국내 게임의 수출 국가별 비중(수출액 기준)

단위 : %



- 2009년 12월 말 기준 전국 지자체에 등록된 게임 제작/배급업체는 5,111개 (실제 운영 1,546개로 추정), PC방 2만 1,547개, 아케이드게임장 3,877개
 - 전국의 광역시·도청에 등록된 국내 게임 제작/배급업체 누적 수는 2009년 12월 말 기준으로 5,111개로 집계되었다. 이 중 71.7%인 3,666개사가 게임 '제작업체'이고, 28.3%인 1,445개사가 '배급업체'이다. 게임 '제작업체'와 '배급업체' 모두 지속적으로 증가하는 추세로 나타났다.
 - 그러나 이 수치에는 제작과 배급을 모두 하는 업체가 중복되어 있고 휴·폐업업체 수가 일부 포함되어 있기 때문에, 2010년 6월 말 기준 정상 운영하고 있는 게임업체는 1,546개사로 추정된다.
 - PC방은 2009년에 2만 1,547개소로 조사되었다. 이는 2008년의 2만 1,496개소보다 51개소가 증가한 수치이다. 아케이드게임장은 2007년 1만 182개소에서 2008년 3,224개소로 60% 가량 대폭 감소하였다가 2009년에는 653개소가 증가한 3,877개소가 등록된 것으로 나타났다.

<표> 게임 제작/배급/유통업체의 연도별 운영 현황(2000-2009)

구분	연도별 현황(누적)									
	2000년	2001년	2002년	2003년	2004년	2005년	2006년	2007년	2008년	2009년
제작업체 수	952	1,381	1,774	2,059	2,567	2,839	2,786	2,792	3,317	3,666
배급업체 수	547	736	859	921	1,001	958	845	952	1,256	1,445
소계(제작/배급)	1,499	2,117	2,633	2,980	3,568	3,797	3,631	3,744	4,573	5,111
PC방	21,460	22,548	21,123	20,846	20,893	22,171	20,986	20,607	21,496	21,547
아케이드게임장	25,415	20,755	13,265	13,821	14,133	15,094	15,747	10,182	3,224	3,877
소계(소비유통)	46,875	43,303	34,388	34,667	35,026	37,265	36,733	30,789	24,720	25,424
총 업체 수	48,374	45,420	37,021	37,647	38,594	41,062	40,364	34,533	29,293	30,535

※ 2004년 이전: 게임제작협회로 등록된 업체 수

2005년 이후: 전국 광역시·도청에 등록된 업체 누적 수 기준(12월 말 기준)

2005년 하반기부터 게임제작·배급 업체 등록업무 지자체로 이관

※ 게임제작 및 배급업체 중복 포함

※ 게임제작협회 및 전국 광역시·도청에 등록된 자료는 휴업·폐업업체 수가 일부 포함되어 있는 수치(5,111개)임. 한국콘텐츠진흥원에서 개별업체의 운영여부 확인을 통해 휴·폐업 업체를 제외한 정상운영 업체의 수를 조사한 결과, 2010년 6월 말 기준 1,546개소로 추정

※ 아케이드게임장의 경우 휴업·폐업업체 수가 포함되어 있는 수치(3,877개소)로, 실제 운영 중인 업체는 약 950여개소로 추정

※ 2009년 말 기준 복합유통게임제공업(2개 이상 업종을 함께 영입하는 경우와 멀티방)으로 전국에 등록된 업체 수는 309곳이며 위의 분류에 미포함된 수치

○ 게임산업 총 종사자 4만 3,365명으로 추산, 2008년에 비해 635명 증가

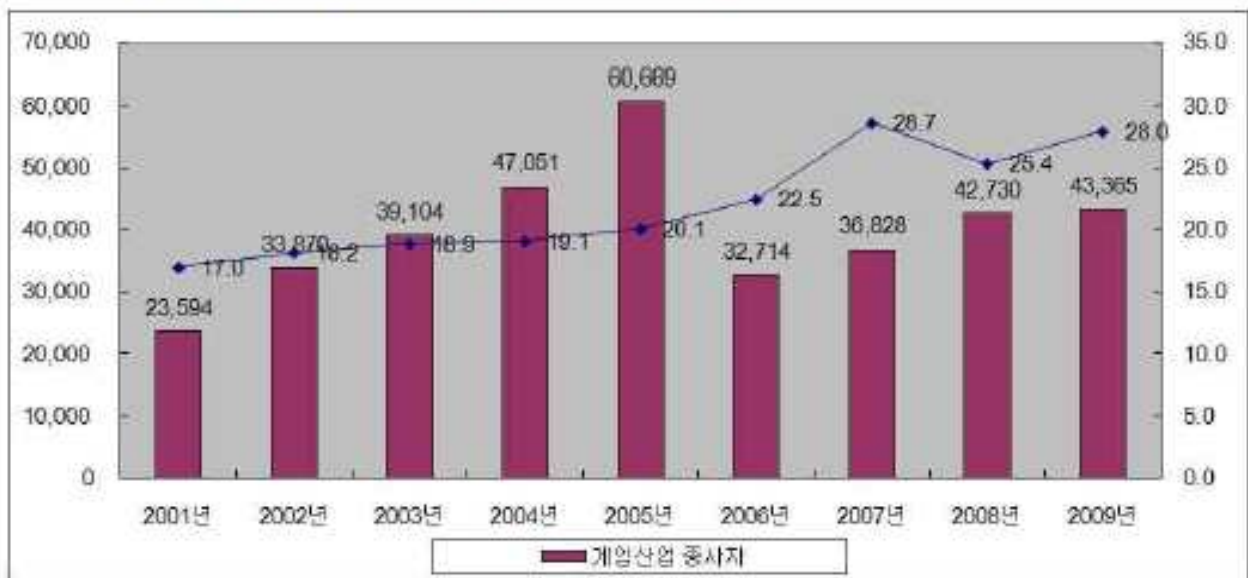
- 2009년 게임산업 총 종사자 수는 4만 3,365명으로 집계되었다. 이는 전년도에 조사된 4만 2,730명에 비해 635명 증가한 수치인데, 2009년의 시장규모 성장에 따라 전체 종사자의 수가 증가한 것으로 판단된다.

- 또한 1개 업체당 평균 종사자 수는 28.0명으로 2008년의 25.4명에 비해 2.6명 증가한 것으로 나타났다. 2009년에 활발하게 진행된 대기업 및 중견기업의 M&A 열풍이 업체당 평균 종사자 수를 증가시킨 원인으로 보인다.

- 전체 게임 종사자 수 증가와는 별개로 전년도와 업무 형태별 구성비를 비교해보면, 그래픽 디자이너, H/W개발, 일반관리직, 품질관리(QA), 고객지원(CS)의 비중이 증가한 반면, 게임PD, 기획, 컴퓨터 프로그래머 등의 구성 비율은 감소한 것으로 나타났다. 이는 2009년 대형 퍼블리셔를 중심으로 활발히 진행된 M&A 결과, 게임회사의 규모가 커지면서 관리의 필요성이 커지게 되었고, 게임업체들의 대고객 서비스에 대한 인식이 향상되고 있음을 보여주고 있다.

- 게임산업 종사자 및 업체당 평균 인원의 변화 추이를 살펴보면, 2005년까지 종사자 수는 지속적인 증가를 보이다가, 2006년 일어난 '바다이야기' 사태가 아케이드게임 산업의 사양화로 이어져 종사자 수 감소로 나타났다. 그러나 2007년 이후로는 전체 게임산업 종사자 수가 다시 증가하는 추세로 전환되고 있음을 확인할 수 있다.

<그림> 게임업체 종사자 및 업체 당 평균인원 추이(2001~2009)(단위 : 명)



○ 세계 게임시장은 전년대비 1.4% 증가한 1,173억 7,200만 달러 기록

- 2009년 세계 게임시장은 전년대비 1.4% 증가한 1,173억 7,200만 달러로 나타나, 14.8%의 성장률을 기록한 2008년에 비해 성장률이 대폭 둔화된 양상이다. 이 같은 성장세 둔화는 2007년 43.97%의 기록적인 성장을 기록했던 비디오게임이 2008년에 이어 지속적으로 성장률이 둔화돼 3.1% 성장에 그친데다, 아케이드게임이 11.2% 감소세를 기록한 데 따른 것으로 분석된다.
- 세계 게임시장의 플랫폼별 점유율을 살펴보면, 2009년 기준 전체 1,174억 달러의 게임시장 중 비디오게임이 56.5%로 가장 높은 비중을 차지하고 있고, 그 다음에는 아케이드게임 23.7%, 온라인게임 10.8%, 모바일게임 6.2%, PC 게임 2.8%의 순이다.

<표> 세계 게임시장의 현황 및 전망(2007~2012) (단위: 백만 달러)

구분		2007	2008	2009	2010(E)	2011(E)	2012(E)	09-12 CACR
비디오게임	매출액	53,312	64,359	66,360	71,964	75,970	83,399	7.9%
	성장률	43.9%	20.7%	3.1%	8.4%	5.6%	9.8%	
아케이드게임	매출액	30,002	31,363	27,858	26,401	25,656	25,404	-3.0%
	성장률	-16.8%	4.5%	-11.2%	-5.2%	-2.8%	-1.0%	
온라인게임	매출액	8,523	10,363	12,642	15,384	18,037	21,243	18.9%
	성장률	32.0%	21.6%	22.0%	21.7%	17.2%	17.8%	
모바일게임	매출액	4,947	6,073	7,279	8,528	9,858	11,081	14.3%
	성장률	33.9%	22.8%	19.9%	17.1%	15.6%	12.4%	
PC게임	매출액	3,970	3,545	3,233	3,149	3,089	3,022	-2.2%
	성장률	-1.2%	-10.7%	-8.8%	-2.6%	-1.9%	-2.2%	
합계	매출액	100,754	115,702	117,372	125,425	132,609	144,149	7.1%
	성장률	15.4%	14.8%	1.4%	6.9%	5.7%	8.7%	

★ 환율적용 기준 :

- USD/KRW=1,276.40, 1달러=1,276.40원(2008년에는 1,102.59, 2005~2007년 1,000)
- USD/CNY=0.1464, 1달러=0.1464 RMB(2008년에는 0.14, 2007년까지는 0.13)
- USD/JPY=106.96 1달러=106.96엔 (2008년에는 98엔, 2007년까지 1달러 =90엔)

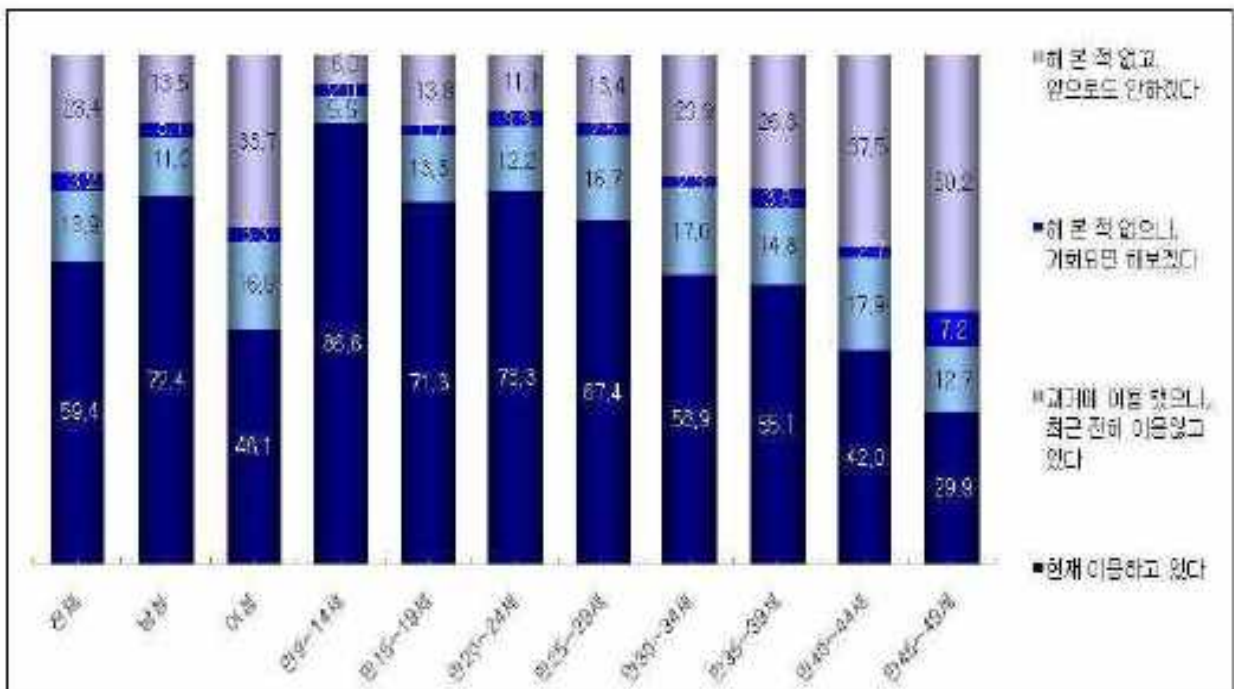
※ 자료 : DFC 2010; Enterbrain 2010; IDC 2009; IDC 2010; Informa 2005~2007; In-Stat 2006; iResearch 2010; Jamma 2007~2009; JOGA 2009; Playmeter 2009; PWC 2010; Screendigest 2006; Wireless World Forum 2006

- 향후 2012년에는 전체 게임시장 1,441억 달러 중 비디오게임이 57.9%로 가장 비중이 크며, 다음으로 아케이드게임 17.6%, 온라인게임 14.7%, 모바일게임 7.7%, PC게임 2.1% 순으로 전망된다. 전체적으로 보면, 향후 아케이드게임과 PC게임의 비중이 줄어드는 대신, 온라인게임과 모바일게임의 비중이 더욱 늘어날 것으로 예측된다.
- 세계 게임시장의 권역별 점유율 측면에서는 2009년 전체의 42.4%를 차지하던 유럽 시장이 2012년에도 동유럽 시장의 급성장에 힘입어 44.5%라는 가장 큰 비중을 차지할 것으로 전망된다. 이에 반해 29.3%를 차지하던 북미의 경우, 그 비중이 26.2%로 감소할 것으로 예상된다.

○ 게임이용 비율 53.9%, 선호 플랫폼은 온라인게임, 선호 장르는 롤플레이

- 한국콘텐츠진흥원에서 지역, 성, 연령별 인구크기를 고려한 비례할당추출법을 통해 추출된 1,700명을 대상으로 설문조사를 실시한 결과, '현재 게임을 이용하고 있다'는 응답이 53.9%를 기록했다. '과거에는 이용했으나 최근에는 전혀 이용하고 있지 않다'는 응답이 19.4%를 차지하고 있음을 고려할 때, 전체 설문응답자 중에서 게임경험이 있는 응답자의 비중은 73.3%에 달했다.

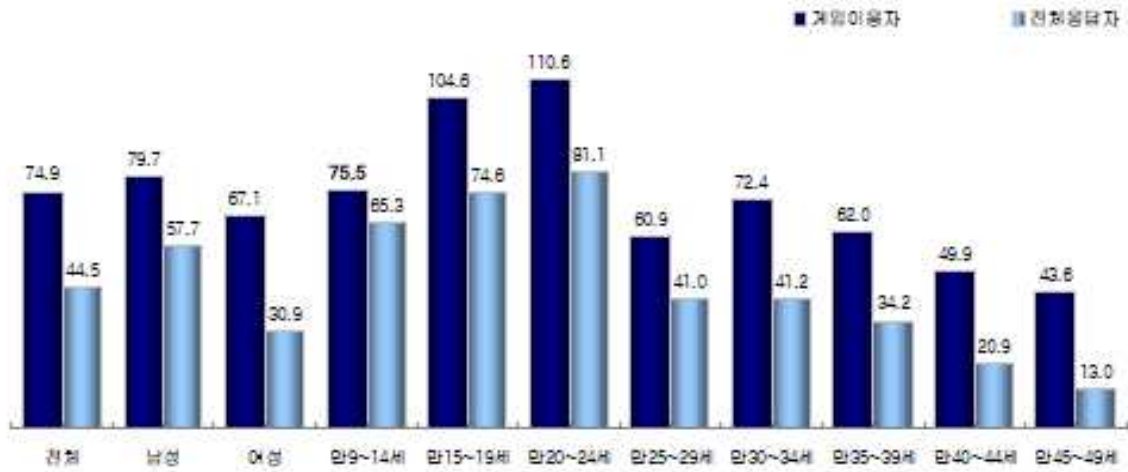
<그림> 게임 이용 경험(단위: %, n=1,700)



- 성별로 보면, 남성의 경우, 게임을 '현재 이용하고 있다'는 응답이 68.1%인 반면 여성은 39.4%로 나타났다. 연령별로는 '현재 이용하고 있다'는 항목에만 9세~14세 응답자가 82.6%로 가장 높은 비율을 기록한 반면, 만 45세~49세의 응답자는 '현재 이용하고 있다'는 비율이 27.1%로 가장 낮게 나타났다.
- 하루 평균 게임 이용시간을 게임 이용자와 게임을 이용하지 않는 응답자를 포함한 전체 응답자로 나누어 조사한 결과, 게임 이용자는 하루 평균 74.9분을 게임 이용에 할애했고, 전체 응답자는 44.5분을 게임에 소비하는 것으로 나타났다. 참고로 2009년의 하루 평균 게임 이용 시간은 게임 이용자 64.2분, 전체 응답자 32.7분으로 조사된 바 있다. 따라서 2009년보다 2010년에 하루 평균 게임 이용 시간이 게임이용자는 10.7분, 전체응답자는 11.8분 증가했음을 알 수 있다.

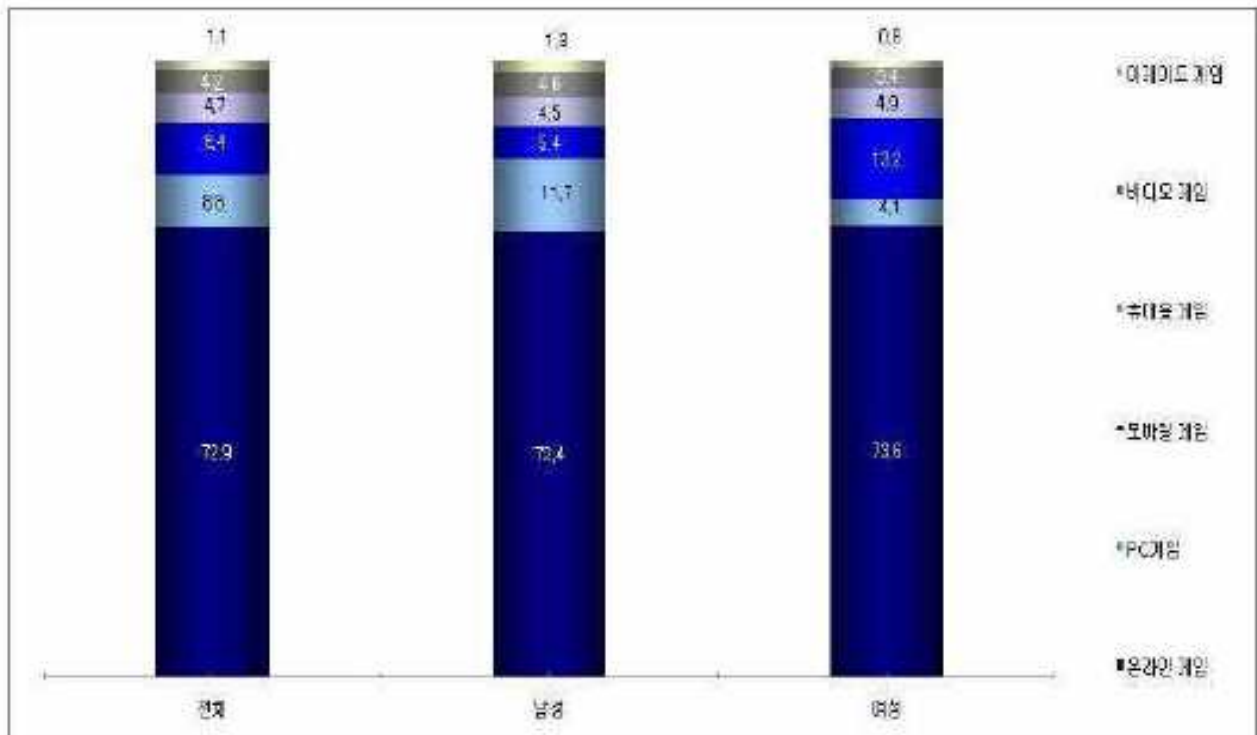
<그림> 하루 평균 게임 이용 시간

(단위: 분, 이용자=1,010(전체=1,700))



- 주로 어떤 게임을 이용하는지 확인한 결과, 응답자의 72.9%가 '온라인게임'을 선택했고, 그 다음으로 'PC게임' (8.8%), '모바일게임' (8.4%) 등의 순이었다. 연령별로는 모든 연령층에서 '온라인게임'을 압도적으로 선호하고 있었다. 가장 선호하는 게임장르는 '롤플레이'으로 32.3%를 차지했다. 다음으로 '웹보드 게임' (14.4%), '전략시뮬레이션' (9.6%), 'FPS' (8.6%), '액션' (6.7%), '캐주얼게임' (6.3%), '스포츠게임' (5.5%) 등의 선호도를 나타냈다.

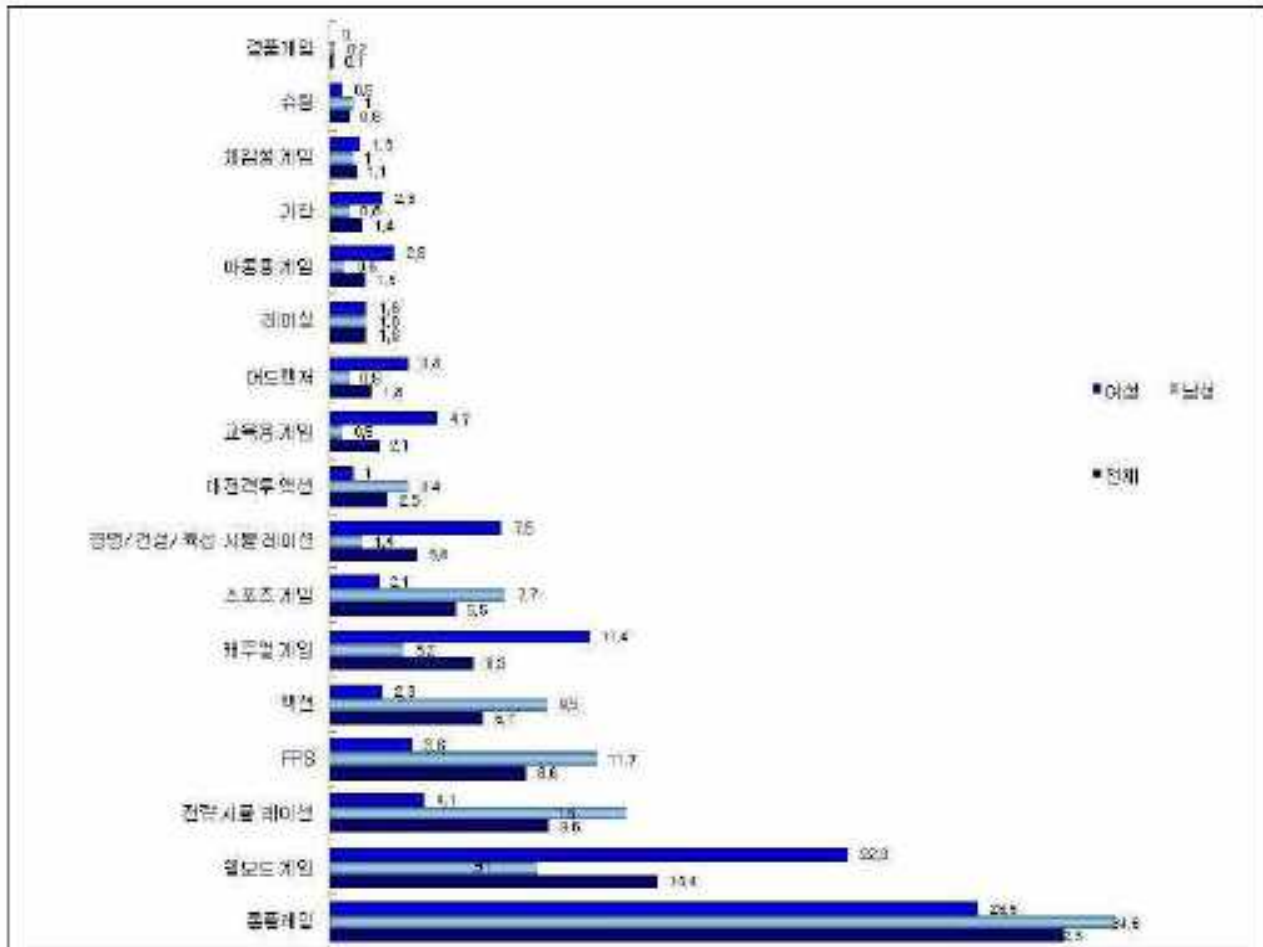
<그림> 성별 주 이용 게임 분야(1순위)(단위: %, n=1,010)



<그림> 연령별 주 이용 게임 분야(1순위)(단위: %, n=1,010)



<그림> 성별 선호 게임 장르(1순위)(단위: %, n=1,010)



【첨부-2】

《2010 대한민국 게임백서》 표지



2010 대한민국 게임백서

